

Mat Hoffman's Pro BMX

GIANTS CD#2 GRATIS!

3 x CD

PEŁNA WERSJA, DEMA + 6 MINIGIER!

CLICK!

7.90 zł (W TYM 7% VAT)

GRY ▸ …AMY ▸ INTERNET ▸ SPRZĘT

NR 6/2003

W CENTRUM UWAGI:

PRZED PREMIERĄ:

nr indeksu 351555



13 maja '03

KONKURSY

WYGRAJ NAGRODY ZA PONAD 7.000 ZŁ!



Helikopter w Ogniu



Celtic Kings



Morrowind: Tribunal



Freelancer

PREZENTUJĄ!

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

TOCA RACE DRIVER™

Już w sprzedaży!

Wersja .... **PC***
Wersja językowa .... **polska, pełna**
Cena .... **99,90 zł**
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.









SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

PATRONAT MEDIALNY









KOMFORT I PRECYZJA
Polecamy serie myszy MX.

To był nasz bardzo nieprzyjemny jubileusz... Tak najkrócej można skomentować to, co zdarzyło się w poprzednim numerze CLICKA! I co gorsza, mimo że na bieg zdarzeń nie mieliśmy żadnego wpływu, to właśnie na nas skupiło się niezadowolenie czytelników... **Wszystkich, których dotknął problem związany z niemożnością zainstalowania gry GIANTS, chcemy serdecznie przeprosić, a także wyjaśnić, jak doszło do całej tej kłopotliwej sytuacji.** Oto, co się stało miesiąc temu...

Jak zapewne wiecie, w redakcji przygotowywany jest tzw. master – ostateczna wersja płyty, która trafia do tłoczni. Tam produkowana jest z niej matryca, z której dopiero tłoczone są nasze CD. Na etapie prac w redakcji płyta jest wielokrotnie sprawdzana – oczywiście tak też było tym razem. Z CLICKA! wyjechał do tłoczni **działający i sprawny cedek...**

Nie wnikając w szczegóły techniczne, możemy stwierdzić, że podczas przygotowywania matrycy w tłoczni nastąpiła usterka, w wyniku której spora część nakładu płyt została wykonana nieprawidłowo. Z tego powodu niektóre napędy nie były w stanie odczytać prawidłowo danych z CD #2. Co gorsze, awarii w tłoczni nie zauważyli jej pracownicy, a do naszej redakcji pierwsze skargi czytelników dotarły dopiero, gdy cały numer był już w sprzedaży (w tym samym czasie dostaliśmy też pierwsze kompletne egzemplarze CLICKA!). Po sprawdzeniu dostępnych płyt natychmiast wysłaliśmy naszego człowieka do tłoczni, aby wyjaśnić całą sytuację. Niestety, na tym etapie było już za późno, aby cokolwiek naprawić...

Mamy nadzieję, że to już koniec kłopotów związanych z dołączanymi do CLICKA! płytami CD. Aby uniknąć podobnych sytuacji wprowadziliśmy dodatkowe środki ostrożności i wzmogliśmy kontrolę nad jakością płyt na tyle, na ile było to możliwe i wykonalne.

Zostając przy temacie płyt – w tym numerze CLICKA! znajdziecie 3 krążki CD. Jeden z nich, dodany za darmo, to działająca prawidłowo kopia drugiej płyty GIANTS plus nowe dema. Dwa pozostałe zawierają zaś całkiem nowe rzeczy. Od tego numeru CLICK! będzie zawsze wychodził z dwoma płytami CD.

Redakcja

Tytuł gry 5-

Gatunek

- **Wymagania sprzętowe:** minimalne wymagania podane przez producenta — cena XX.XX
- **Gra na platformy:** PC czy też konsole? ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Producent / Dystrybutor w Polsce**
- Adres strony internetowej... jeśli jest

\+ Wszystkie istotne zalety, jakie udało się nam zauważyć...

\- Wszystko to, co naszym recenzentom zepsuło zabawę...

Grafika 5 · Dźwięk 4 · Frajda 5

Krótki komentarz, to, o czym powinieneś wiedzieć przed zakupem tytułu. **A na koniec jednozdaniowe podsumowanie: kupić, czy nie?!**

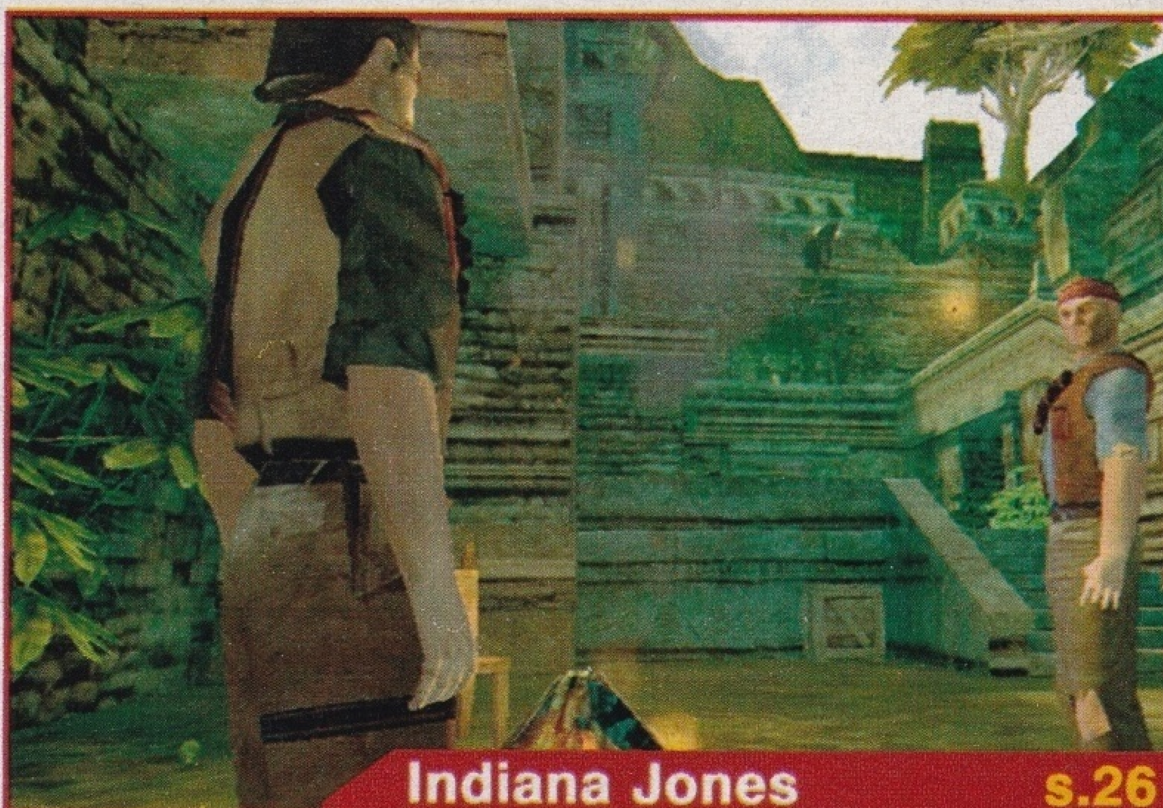
Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry dostają szóstki i piątki, kiepski – dwóje i pały

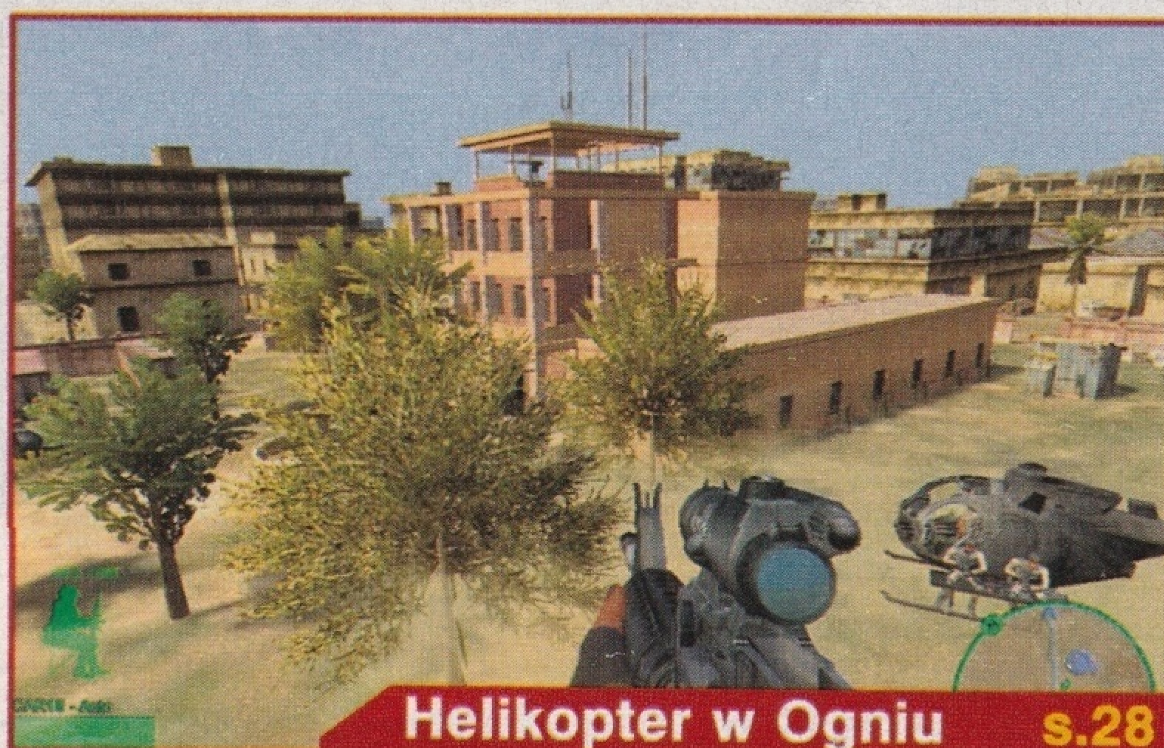
Extra

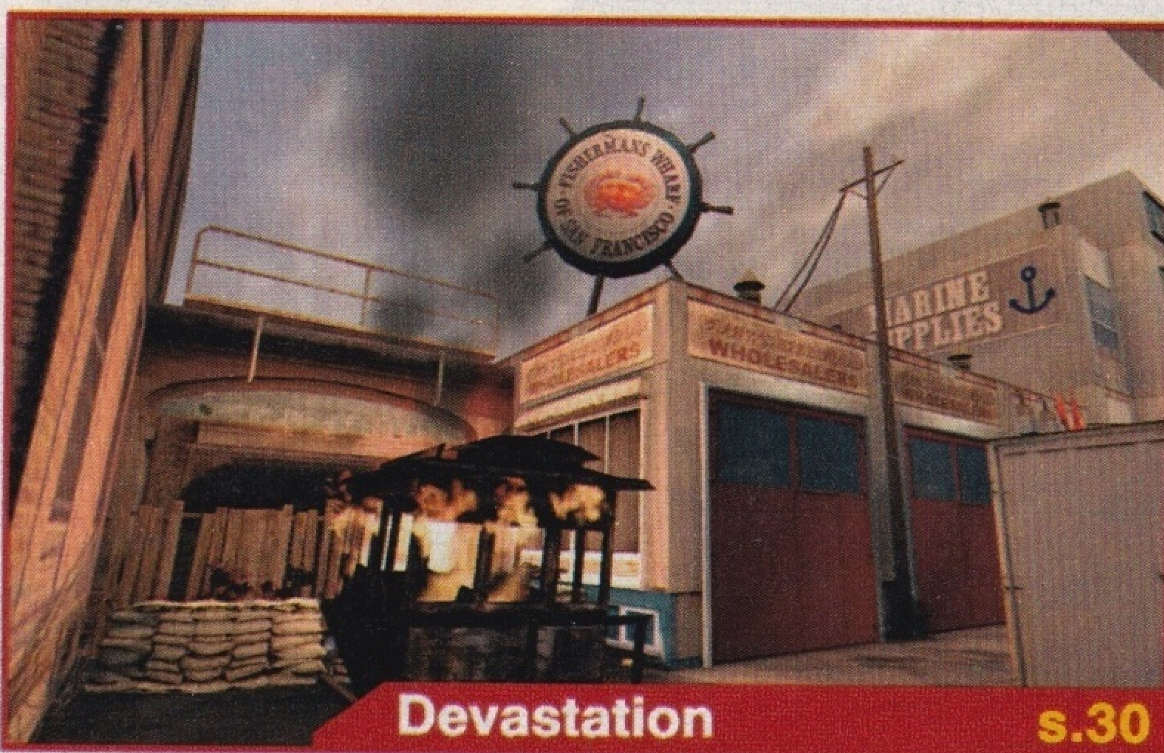
Zapowiedzi

Recenzje


R6: Raven Shield s.24


Indiana Jones s.26


Helikopter w Ogniu s.28


Devastation s.30

Poradniki

Sprzęt

Programy

Internet

Co nowego?

Kino

Listy & konkursy


Postal 2 s.38

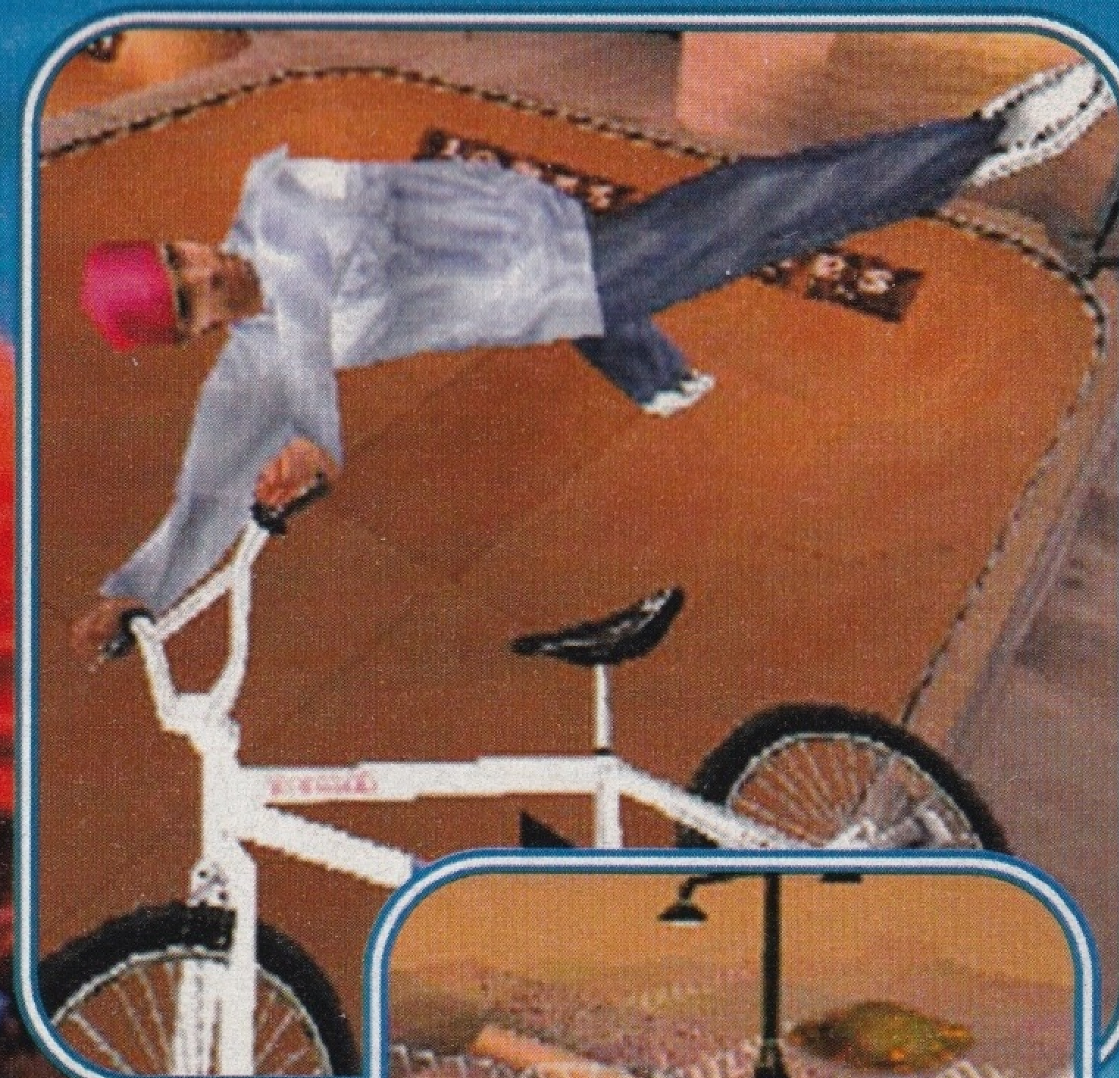



Gothic 2 – PORADNIK s.48

Następny numer już 17 czerwca

Jeśli twój składak w niczym nie przypomina BMX'a, to masz problem... Oto jego najprostsze rozwiązanie:

MAT HOFFMAN'S PRO BMX







Kody

Zatrzymaj grę, przyciśnij SHIFT i wpisz, korzystając z klawiatury numerycznej:

S66S – duże koła
466wss – punkty x 10
648w – otwiera Burnside
648d – otwiera Warehouse
4w62 – dodatkowe 8 minut
ssw664 – punkty / 10
648a – otwiera School
648s – otwiera Granny

Uszkodzone płyty?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!

Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, oznacza to, że płyta jest dobra. Złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

Jeśli zakochałeś się w którejkolwiek z czterech części TONY HAWK'S PRO SKATER i masz ochotę przeżyć najszczęśliwszy tydzień w swoim życiu, zainstaluj MAT HOFFMAN'S PRO BMX. Program firmy Activision należy do tej samej serii znakomitych zręcznościówek poświęconych sportom ekstremalnym.







Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa



Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Marta Cichocka (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel /0#22/ 517-02-44
Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner
Teksty w tym numerze: Michał Cichy, Paweł Karaszewski, Artur Kowalski, Tomasz Kowalski, Marcin Kułakowski, Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek, Anna Wojewódzka.

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,
Adres poczty e-mail: click@click.pl
Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel /0#22/ 516-35-17
Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz DPA Printing Company Kraków

ISSN 1509-0558

Poczuj się jak w bolidzie!!!

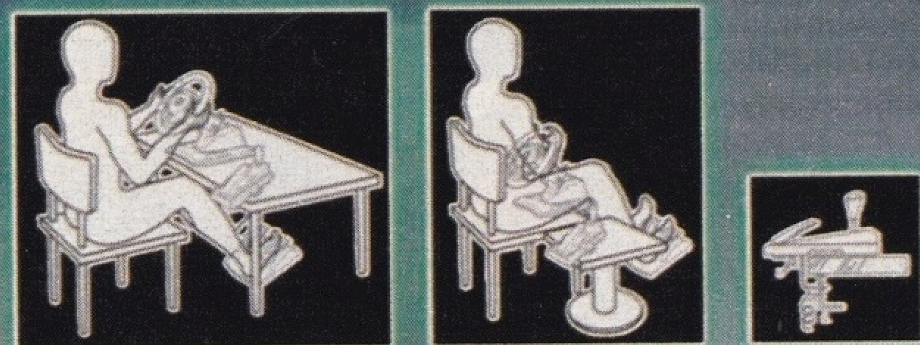
COMPRESSOR SUPREME

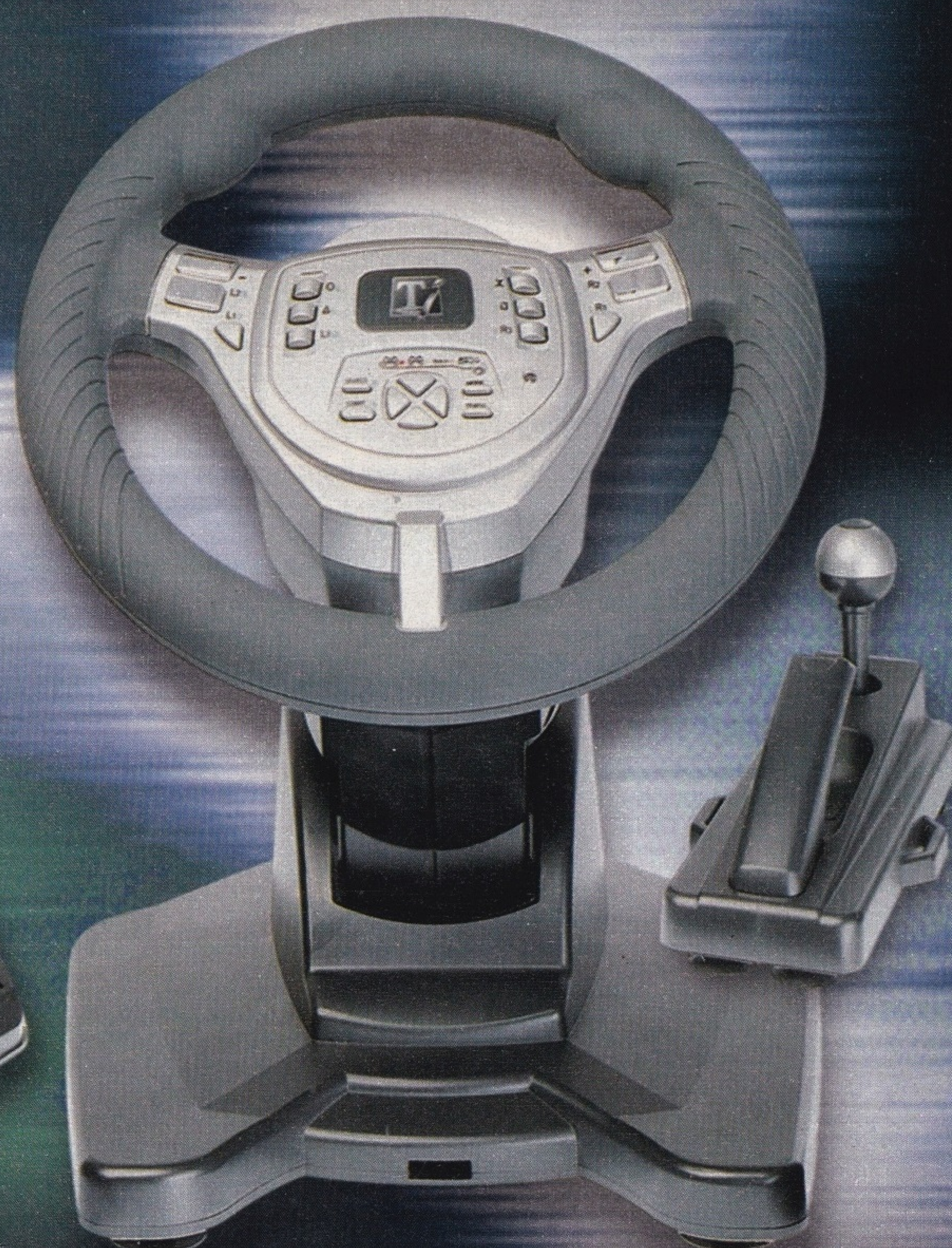
kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC USB



Nie daj się nabrać na podróbki. Kup oryginał w dobrej cenie!!!

- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami Tego nie ma konkurencja!!!







JUŻ W SPRZEDAŻY!



Converter PSX/PS2 to PC USB

Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownic i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl





Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

World of Warcraft

Oby bogowie w swej mądrości chronili wierny lud przed plagą paladynów z Młotami









Rosnąca popularność gier z gatunku MMORPG skłania coraz więcej firm do tworzenia nowych światów bądź adaptowania już istniejących. Blizzard, należący do tej grupy, zadecydował się przenieść słynnego WARCRAFTA w sferę bardziej bliską fanom serii. Wynikiem przedsięwzięcia jest powstający od dwóch lat WORLD OF WARCRAFT. Czym tytuł ten będzie się charakteryzował?

Twórcy WoW obiecują niespotykaną dbałość o szczegóły, przejawiającą się między innymi niezależnymi interakcjami otoczenia. Wszystko, co cię otacza, ma być poznawalne. Jeśli z okna domu widać pobliskie łańcuchy górskie, oznacza to możliwość ich odwiedzenia oraz zdobycia największego ze szczytów.

Spory nacisk położono także na skalowanie istot, obiektów czy odmierzanie odległości. Oczywiście występują typowe dla WARCRAFTA przerysowania. Mnie uderzyła przede wszystkim nienaturalna tęgość postaci zaludniających poszczególne kontynenty (znakomicie oddają to screeny). Jednak zważywszy na charakter gry (lekko zbliżony do Warhammera) należało się tego spodziewać.

Fenomenalnie prezentują się za to bardzo płynne przejścia pomiędzy krainami. Animacja postaci w WoW zasługuje na takie same pochwały jak inne elementy programu. Gdy w trybie TPP przesuwasz kursor myszy na pobliskie przedmioty bądź osoby, można zaobserwować, jak twój bohater przechyla głowę w odpowiednim kierunku. Jeśli zadasz pytanie bądź podkreślisz swoją wypowiedź wykrzyknikiem, gesty odzwierciedlą formę, jakiej użyłeś. Dzięki temu rozmowy wyglądają interesująco i naturalnie.

Oprawa graficzna trzyma tradycyjny poziom produktów Blizzarda – mucha nie siada. Szczególnie powalający dla mnie jest wygląd miast, zarówno na zewnątrz jak i wewnątrz murów. Wielkość budowli oraz ich styl dorównuje całej serii WARCRAFTA. Nie zapomniano też o takich detalach jak zmiana ubioru. Przecież nie wypada wybrać się na ucztę do burmistrza w kolczudze i pełnym uzbrojeniu!

Na temat dźwięku trudno napisać cokolwiek wiążącego, gdyż na razie dostępne są tylko skąpe fragmenty muzyczne powiązane głównie z konkretnymi lokalizacjami (np. Stranglethorn czy Elwynn Forest) oraz trailer filmowy. Bazując na ich melodyjnej zawartości czułem się raczej usatysfakcjonowany. Wiadomo za to, iż gra będzie udostępniana odpłatnie. W związku z tym powstanie całkowicie nowy system serwerów, ponieważ dotychczasowa sieć Blizzarda nie zapewnia wystarczającego wsparcia dla MMORPG.

Niestety, WoW nie ma jeszcze publicznie dostępnej bety (solidny minus), co w dużej mierze uniemożliwia jego obiektywną ocenę. Blizzard od lat szlifuje umiejętność przekładania kolejnych ostatecznych terminów, więc nie liczyłbym na słowność twórców, którzy zapowiadają pojawienie się bety jeszcze w tym roku. Pozostaje cierpliwie czekać.

■■■ Paweł „Cyberfish" Karaszewski



World of Warcraft
FPP / TPP MMORPG



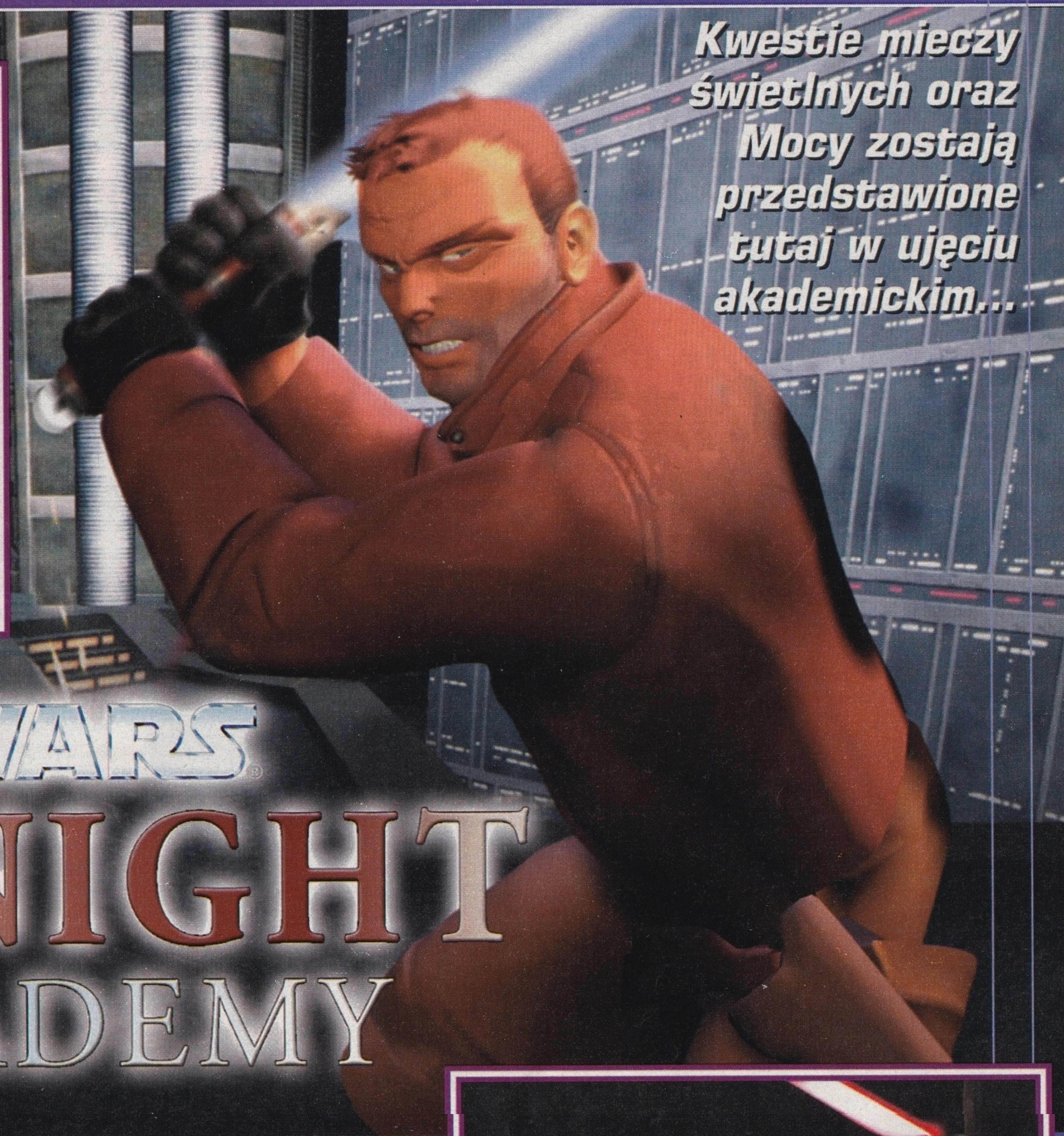
- Blizzard Entertainment / CD Projekt
- www.blizzard.com/wow

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** nieznana
- **Gra na platformy:** PC

Kapłani Blizzarda nie zwykli zawodzić swoich wyznawców. Czekajcie, a będzie wam dane, szukajcie, a znajdziecie.





Kwestie mieczy świetlnych oraz Mocy zostają przedstawione tutaj w ujęciu akademickim...

STAR WARS JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY

Uwierz lub nie, ale LucasArts postanowił zrobić kolejną grę osadzoną w świecie Gwiezdnych Wojen. Z prostego powodu: w przypadku elektronicznej rozrywki najlepsze rozwiązania to rozwiązania sprawdzone. Mrówczą pracę odwalą chłopaki z Raven Software, zaś LucasArts w kooperacji z koncernem Activision (do którego należy Raven) zajmie się szeroko pojętą produkcją. Aha, czy ja już wspomniałem, że chodzi o kolejną część JEDI KNIGHT?

Ostatnia odsłona serii – JEDI OUTCAST – spotkała się z bardzo życzliwym przyjęciem i graczy, i wiecznie zrzędzących recenzentów. Widać, że LucasArts ma zamiar kuć żelazo póki gorące – w końcu konwersja przygód Kyle'a Katarna na Xboxa miała miejsce już jakiś czas temu i pewnie wkrótce przestanie wywoływać wśród graczy zamieszanie. Czas zatem na coś nowego.

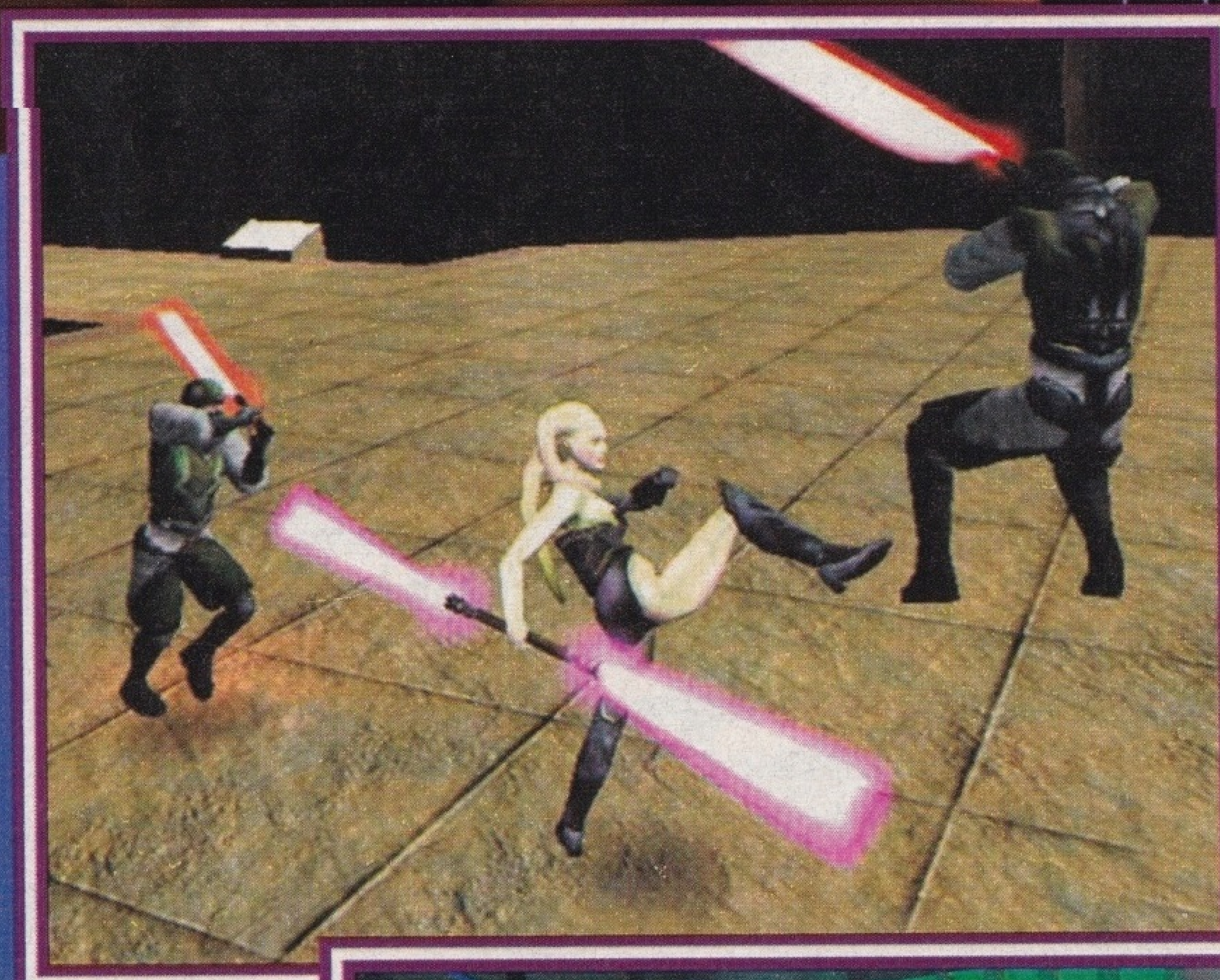
O ile w poprzednich częściach JEDI KNIGHT wcielałeś się w Kyle'a Katarna, tutaj nie jest to takie oczywiste – Katarn prowadzi razem z Lukiem Skywalkerem tytułową Akademię, do której wstępuje twój bohater. Stworzysz go sam na początku rozgrywki (włącznie z ustaleniem niezbędnych statystyk, a także takich faktów, do jakiej należy rasy i jakiego koloru ma włosy na nogach). Nie trzeba chyba tłumaczyć, że z taką postacią zżyć będzie się znacznie łatwiej...

Ciężko oceniać grę przed jej premierą, ale pomysł prowadzenia własnej postaci przez arkana Mocy bardzo mi się podoba – zwłaszcza że tylko i wyłącznie od gracza zależeć będzie, jakich technik owa postać będzie się uczyć i którą ścieżkę Mocy wybierze. Co ciekawe, po raz pierwszy w serii JEDI KNIGHT będzie możliwość... wybierania zadań. Jak twierdzą autorzy gry, sub-questy będzie można spokojnie pominąć, chociaż to właśnie one mają umożliwić szczególnie efektowny rozwój prowadzonego przez gracza padawana Jedi.

Porównując JEDI ACADEMY do jej poprzedniczki, możemy zauważyć jeszcze jedną istotną różnicę. Chodzi mianowiecie o redefinicję systemu walki mieczem świetlnym. Trzeba przygotować się zatem na konsolowy system combosów oraz ciosów specjalnych. Muszę przyznać, że jestem bardzo ciekaw, jak będzie to wyglądało w praktyce – zwłaszcza, że potężni rycerze Jedi będą mogli ponoć walczyć na dwa miecze albo ciskać we wrogów swoim orężem. Oczywiście w Akademii dostępne będą także bronie bardziej standardowe – jak kusza ziomków Chewiego czy choćby standardowy blaster – ale dla szanującego się rycerza Jedi nie są one najskuteczniejszymi środkami mniej lub bardziej masowej eksterminacji.

JEDI ACADEMY ma pojawić się na rynku pod koniec 2003 roku. Nie chcę być złym prorokiem, ale goście z LucasArts mają już bardzo niewiele czasu. JEDI ACADEMY – podobnie jak przywoływany tu JEDI OUTCAST – działać będzie bowiem w oparciu o zmodyfikowany kod graficzny QUAKE 3, a to oznacza... Nie wiesz, co? LucasArts musi koniecznie zdążyć przed premierą DOOM3, gdyż w przeciwnym razie JEDI ACADEMY wraz ze swoją przestarzałą technologią może się w zasadzie nie ukazywać.

Maciej „Anzelmo" Ogiński









Jedi Knight: Jedi Academy
FPP z elementami gry fabularnej

- LucasArts / LEM
- www.lucasarts.com/jediacademy

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** koniec 2003
- **Gra na platformy:** PC

Akademia Jedi ogłasza nowy nabór!
W programie kursy obsługi miecza świetlnego i kontroli Mocy. O kilkudziesięciu krwawych misjach nie wspomnę...

S.T.A.L.K.E.R. oblivion lost

Oto gra, która ma szanse zdmuchnąć DEUS EX z powierzchni Ziemi...



Termin „Stalker" znany jest miłośnikom kina science-fiction. Obraz pod tym tytułem nakręcił w 1979 roku wybitny radziecki reżyser, Andriej Tarkowski. Tym razem twórca pierwszej filmowej wersji „Solaris" posłużył się opowiadaniem „Piknik na skraju drogi" braci Strugackich. Zawierało ono opis Strefy Zakazanej, olbrzymiego obszaru nawiedzonego niegdyś przez wysoko rozwiniętą rasę obcych. W chwili obecnej strefa stanowi poligon doświadczalny Międzynarodowego Instytutu Cywilizacji Pozaziemskich. Odwiedzają ją też stalkerzy, szaleni ryzykanci poszukujący cennych, pochodzących z kosmosu artefaktów.

Z kolei ukraińskie miasto Czarnobyl po raz pierwszy pojawiło się w kronikach historycznych w 1193 roku. W XVI wieku przeszło w ręce Polaków. Należało m.in. do rotmistrza królewskiego i starosty orszańskiego Filona Kmity, a także do rodów Sapiehów i Chodkiewiczów. Swą dominującą rolę w regionie utraciło w czasach Chmielnickiego. W efekcie na początku lat 80. ubiegłego wieku Czernobyl liczył sobie niecałe 15 tysięcy mieszkańców. Miejsce na kartach historii zapewniła mu dopiero pewna elektrownia jądrowa...

26 kwietnia 1986 roku rozpoczął się eksperyment mający zwiększyć bezpieczeństwo pracy reaktora bloku czwartego. Niestety, wskutek błędu operatora przegrzał się jego rdzeń. Doszło do dwóch potężnych wybuchów. Uwolnione substancje promieniotwórcze skaziły terytoria państw sąsiednich, w tym Polski. Obszar wokół elektrowni zamknięto, ewakuowano też wsie i miasta w promieniu 200 kilometrów. I choć szacuje się, że pod względem ilości substancji promieniotwórczych uwolnionych do atmosfery katastrofa ta nie mogła równać się próbom z bronią jądrową, prowadzonym w czasie zimnej wojny przez USA i ZSRR, to bezpośrednia okolica Czarnobyla jest dziś dostępna jedynie dla wojskowych, stalkerów i naukowców.



Akcja STALKER: OBLIVION LOST toczy się w 2030 roku w Strefie Zakazanej wokół elektrowni. Dzieją się tam dziwne rzeczy: tajemnicza mgła zasnuwa słońce, zmutowane zwierzęta rozszarpują ludzi, pojawiają się też potężne źródła energii. Główny bohater wyprawia się po artefakty. Bierze ze sobą broń (dostępnych 30 rodzajów pistoletów i strzelb, w tym AK-47, Makarov, Browning Hi-Power czy FN 2000) i samochód (w grze pojawiają się też jeepy, ciężarówki, a nawet śmigłowce – wszystkie da się prowadzić!). Zwiedzając strefę odkrywa jej tajemnice, zdobywa pieniądze i walczy z mutantami. Rozmawia bądź handluje z napotkanymi ludźmi, przyjmuje od nich zlecenia. Przy okazji rozwija się, zdobywa nowe umiejętności i wartościowe przedmioty.



Przygotowany na potrzeby gry silnik X-Ray zaskakuje swoimi możliwościami. Nie dość bowiem, że jest w stanie wygenerować około 3 milionów polygonów na klatkę, to jeszcze obsługuje wszystkie współczesne technologie graficzne, także te wprowadzone w pakiecie DirectX9. Dzięki nim wszystkie tekstury, animacje i efekty atmosferyczne wyglądają REWELACYJNIE. Przykładowo na rękach głównego bohatera widać drobne włoski, odciski, minimalne pęknięcia i pory na skórze! Jakby tego było mało: programiści GSC Game World przenieśli do świata gry obszar kilkudziesięciu kilometrów kwadratowych wokół Czarnobyla. Wiele miejsc wygląda tak jak w rzeczywistości: widać ruiny miasta, poszczególne ulice i gmaszyska, nieprzebyte lasy, rzeki, wreszcie dźwigi pracujące nad betonowym sarkofagiem bloku czwartego!



Rozmach, jaki towarzyszy pracom nad STALKER: OBLIVION LOST sprawia, że coraz więcej graczy uważa grę za poważnego konkurenta nadchodzących CHROME i DEUS EX 2. Pojawiły się nawet plotki, że sam papa DOOM 3 ma się czego obawiać. Kto wie, może za pół roku okaże się, że Rosjanie zmontowali pierwszą grę nowej generacji?



▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski



Stalker: Oblivion Lost



cRPG / FPP

- GSC Game World
- www.stalker-game.com

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** koniec 2003
- **Gra na platformy:** PC

Najambitniejsza rosyjska gra komputerowa ostatnich lat! Jeśli będzie tak wielka, jak obiecują autorzy, osobiście zdejmę sobie czapkę z głowy. Wraz z peruką!

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R Hawk

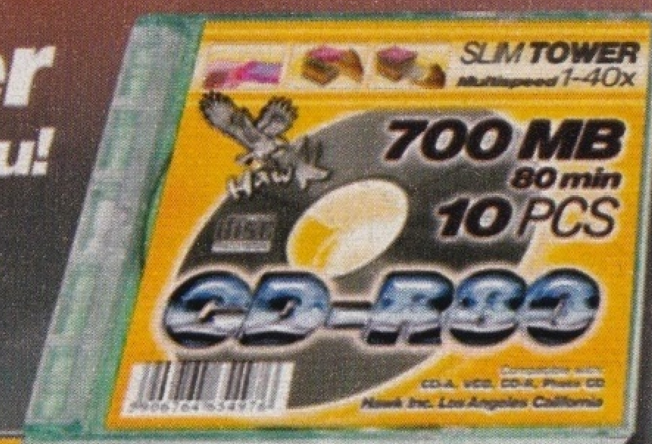




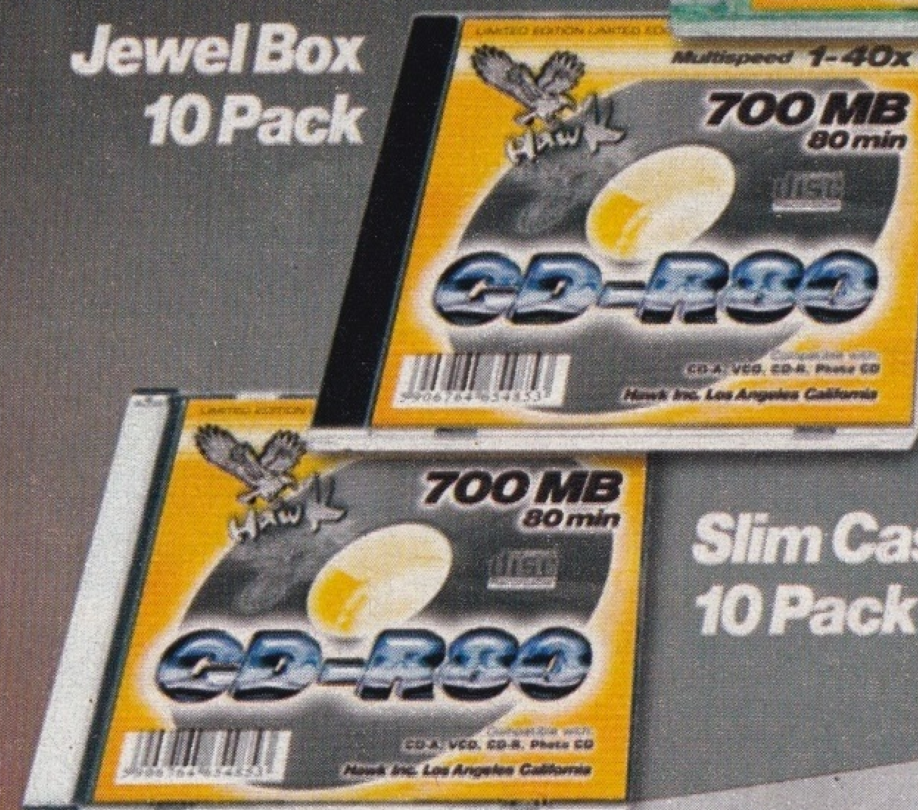
- parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- doskonałe wyważenie
- 48-krotna prędkość nagrywania

Wypali? Na Pewno!

Slim Tower
10 PCS Nowość na rynku!



Jewel Box 10 Pack



Slim Case 10 Pack



Cake 50 CD-R



Dyskietki 10 PCS



Cake 25 CD-R



Cake 10 CD-R



CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb +0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm ±0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia	>65%

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00

dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

STAR TREK ELITE FORCE II

Już za miesiąc kolejne spotkanie z kapitanem Picardem!



This is capitan Jean-Luc Picard, lub – zależnie od wersji językowej – mówi kapitan Jean-Luc Picard. Słowa te wypowiadane były zawsze wtedy, gdy statek Federacji USS Enterprise leciał w Kosmos, by stać na straży porządku i prawa. Czy powyższe dwa zdania nie brzmią znajomo? Jak sądzę, większość czytelników od razu skojarzyła je z którąś z kinowych, telewizyjnych lub komputerowych serii Star Trek. Niecałe dwa lata temu na rynku pojawiła się gra STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE. Gracz wcielał się w członka grupy Hazard Team wysłanej na statek USS Voyager, aby odkryć prawdę na temat pewnych tajemniczych wydarzeń, które tam miały miejsce. Tych, którym wspomniany tytuł przypadł do gustu, zapewne ucieszy wiadomość, że już w czerwcu w sklepach pojawi się jego druga część – STAR TREK: ELITE FORCE II.

Po przeczytaniu tytułu pierwsze, co rzuca się w oczy, to brak słowa Voyager, które pojawiło się w nazwie poprzedniej części. To nie pomyłka, ale dostosowanie do fabuły programu, gdzie tym razem ekipa Hazard Team trafi na pokład samego USS Enterpise. Co więcej, komandosami dowodzić będzie nie kto inny, jak kapitan słynnego statku, sam Jean-Luc Picard. Zadaniem gracza będzie likwidowanie wrogów znajdujących się na innych statkach kosmicznych, stacjach orbitalnych czy po prostu na różnych planetach.

Do przejścia dostaniesz 11 misji. W porównaniu z poprzednią częścią znacznej rozbudowie mają ulec lokacje. Nie jest to jedyna nowość, bowiem twórcy, jak wynika z udostępnionych informacji, postarali się zapewnić graczom maksimum wrażeń. Z tego powodu zostaną zmienione nie tylko miejsca walki, będzie również więcej wrogów, zarówno tych wywodzących się ze znajomych gatunków typu Borg czy Romulanie, jak i zupełnie nieznanych. Co więcej, każdą misję można będzie wykonać na wiele różnych sposobów.

Do eliminacji przeciwników służyć ma wiele znanych z kina i telewizji urządzeń. Pojawia się poczciwy fazer, a także sprzęt romulański oraz bronie charakterystyczne dla innych ras. Ogółem śmiercionośnych zabawek będzie w grze aż czternaście.

Oczywiście nie zabraknie też trybu Multiplayer. Będziesz mógł pograć w takie odmiany jak Capture the Flag, Modifiers (pośrodku planszy umieszczona zostaje jedna flaga, którą należy zdobyć i przenieść do bazy) czy Action Hero (jeden gracz zostaje wyposażony w maksymalną ilość broni, a reszta ma za zadanie go zlikwidować). Spodziewaj się też egzotycznych, a jednak zapowiadających się ciekawie Holomatch i Team Holomatch, gdzie gracze ganiają postaci wyglądające identycznie jak oni sami.

Podobnie jak w poprzedniej części, silnikiem gry będzie zmodyfikowany engine QUAKE III, który umożliwia generowanie większych przestrzeni poza pomieszczeniami. Strona wizualna produktu ma być lepiej dopracowana, w szczególności wszystkie postaci. A jak to wszystko sprawdzi się w praktyce, dowiemy się już za miesiąc.

▪▪▪ Anna „Devi" Wojewódzka

Star Trek: Elite Force II
Zręcznościówka

- **Ritual Entertainment / LEM**
- **www.st-ef2.com**

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** czerwiec 2003
- **Gra na platformy:** PC

Najpierw Voyager, teraz Enterprise – oby kapitan Picard zlecił wszystkim miłośnikom serii wykonanie ciekawych zadań. **Wtedy fani FPP będą wniebowzięci!**

WILL ROCK®

Indiana Jones w skórze Serious Sama... Szalenie wybuchowa mieszanka

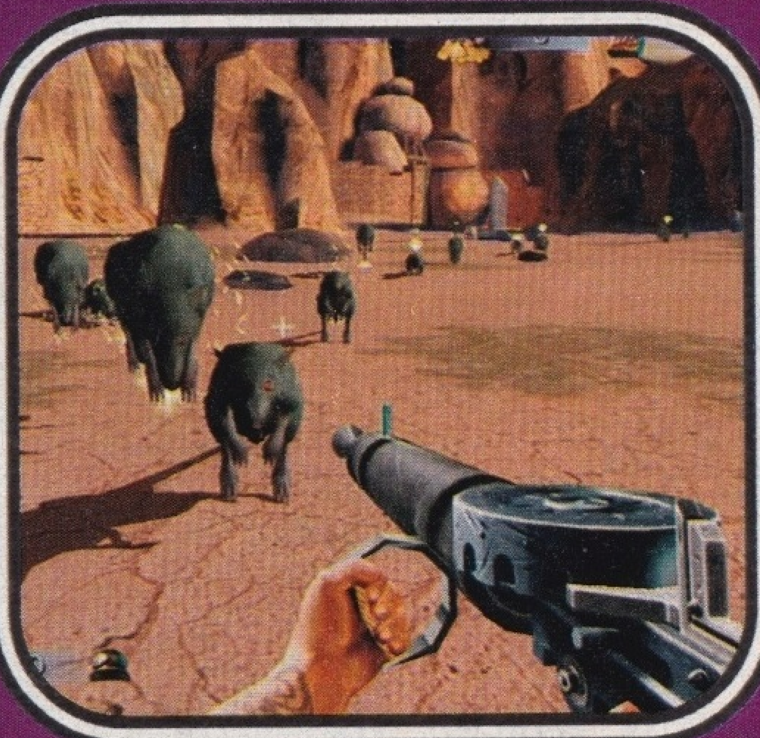




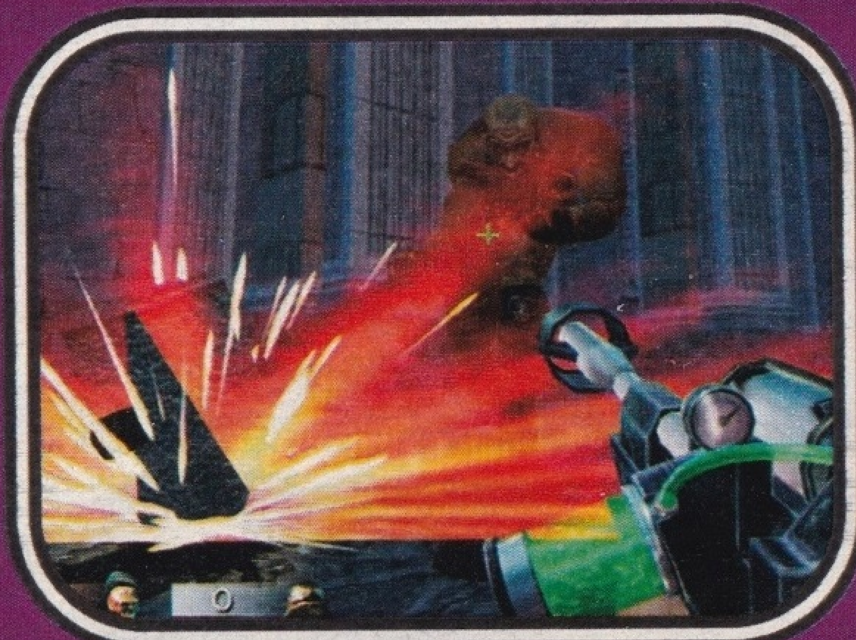
Dawno, dawno temu, w czasach przedpotopowych, kiedy po łąkach biegały księżniczki i zbierały kwiatki, w odległej krainie żyła sobie pewna bardzo urodziwa boginka. Nazywała się Silka i mieszkała w pałacyku na szczycie bardzo wysokiej góry. Tuż obok znajdowały się rezydencje wszystkich boskich istotek z papą Zeusem pod wpływem Hery na czele. Wiadomo też, że wspomniana Silka uwielbiała zwierzaczki. Po obejściu pałętały się jej amorki z łukami i człekoniki. Bogini miała też tygliska, harpię i pieska z trzema główkami.

Parę tysięcy lat później ruiny boskich zamków zadrżały pod wpływem potężnego trzęsienia ziemi. W mgnieniu oka na miejscu pojawili się pewni lekko szajbnięci studenci. Pogrzebali, pokopali, pomarudzili i ku swej radości stwierdzili, że właśnie odkryli bramę do Olimpu. Niestety, nie mogli jej otworzyć, gdyż Silka zamknęła się od środka. Próbowali łomu, dynamitu, bomby atomowej – nic. Wezwali więc na pomoc archeologów: słynnego awanturnika Williama Rockwella, jego ukochaną dziewczynkę Emmę oraz jej ojca, doktora Mocnągłowę.

Po paru godzinach machania pędzelkiem Mocnagłowa odsłonił zamek cyfrowy pałacowych wrót i wklepał właściwy kod. Uszczęśliwieni studenci... ukatrupili go. Przerażonej Emmie przedstawili się jako wyznawcy papy Zeusa, po czym ponieśli ją do wnętrza świątyni. CLICK! dowiedział się, że dziewczyna zostanie nową misią Gromowładnego, jeśli Will Rock, obecnie ciężko ranny, nie zdoła jej odbić. Sęk w tym, że przy okazji należy spuścić łomot fałszywym studentom oraz przybocznym zwierzaczkom Silki.



Autorzy gry WILL ROCK nie kryją, że czerpią inspirację z takich przebojów jak DUKE NUKEM 3D czy SERIOUS SAM. Zapożyczyli z nich głównego bohatera, zwalistego i niezbyt rozgarniętego blondyna, który wpierw strzela, a później dopiero myśli. To jemu tytan Prometeusz, który – jak wieść gminna niesie – poprztykał się z Zeusem o jakąś wątrobę, oferuje nadnaturalne moce. Dzięki nim Will szybko regeneruje swe siły i zna podstawy magii. Wciąż jednak preferuje klasyczne metody rozwiązywania sporów. Na wyprawę do Starożytnej Grecji bierze więc pistolet, niezawodną strzelbę oraz karabin maszynowy. Na miejscu zdobywa też broń zamieniającą wrogów w kamień, rewolwer strzelający kwasem, niejaki nuclear atomic gun, wreszcie kuszę miotającą płonące strzały. W czasie swej wędrówki Will rozgląda się też za pigułkami zawierającymi wirtualne tarcze bądź dopalacze do pocisków.



Przeciwnicy Willa Rocka rekrutują się spośród służków Silki. Latające harpie spadają na wrogów niczym kowadło na bohaterów kreskówki, ożywione szkielety wyskakują z piwnic, zaś majestatyczne rzeźby minotaurów ożywają w najmniej oczekiwanym momencie. Niekiedy po ekranie paraduje kilkanaście stworów w sposób chaotyczny atakując gracza. Engine gry radzi sobie z nimi bez większych problemów, oferując przy tym takie efekty jak dynamiczne oświetlenie, odbicia soczewkowe czy animacje cząsteczkowe. Nic dziwnego, że są już firmy gotowe stworzyć na jego podstawie swoje własne strzelaniny FPP.

WILL ROCK z pewnością nie wyjdzie z cienia DOOM 3, jednak ma szansę zdeklasować wciąż popularnego SERIOUS SAMA. Sęk w tym, że kto podniesie swoje łapki na boginkę Silkę, zostanie zabity na śmierć, a później ukatrupiony w męczarniach... Wielki Joel nie zna litości!

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski



Will Rock

FPP

- Saber Interactive / LEM
- www.will-rock.com/

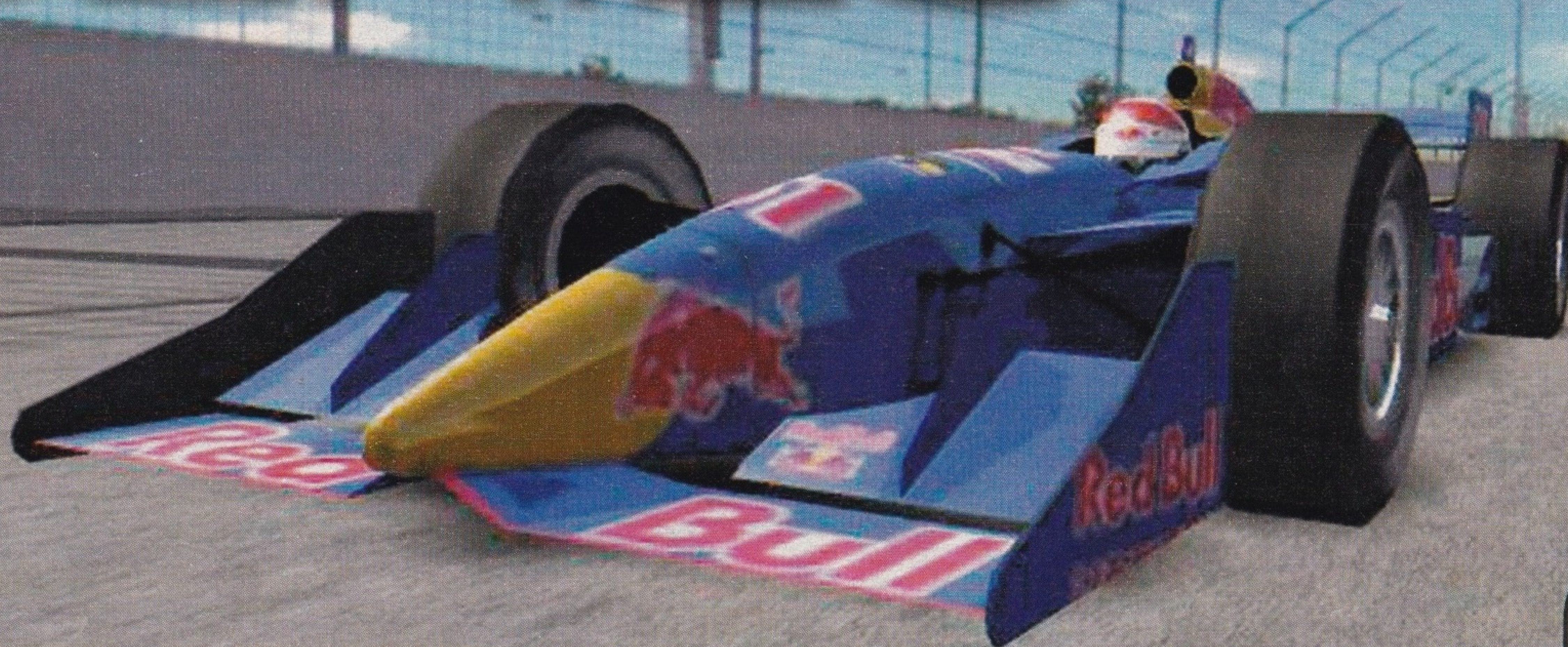
- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** czerwiec 2003
- **Gra na platformy:** PC

Zwariowana strzelanina FPP, w której najpierw rozwalasz wszystkich dookoła, a dopiero później zastanawiasz się, czy pociągnąć za cyngiel...

INDYCAR SERIES

Już wiadomo, co robiła firma Codemasters podczas chwilowej nieobecności na rynku







Codemasters sypie nowymi tytułami jak z rękawa. COLIN McRAE RALLY 3 i TOCA RACE DRIVER to zaledwie dwie znakomite pozycje z półki gier samochodowych, które ukazały się niedawno, a już w kolejce czekają następne potencjalne przeboje. Swoje pięć minut przeżywa właśnie jeden z najbardziej lubianych sportów samochodowych Ameryki, Formuła 3 amerykańskiej ligi IRL (pierwszy wyścig Indianapolis 500 odbył się w... 1911 roku).

IRL, czyli INDY RACING LEAGUE to ogromne owalne tory oraz superszybkie „wyścigówki" z zewnątrz przypominające te z Formuły 1. Moc ich silników może dochodzić nawet do 650 KM (rozpędzają samochód do 100 km/h w niespełna 3 sekundy)! Ośmiocylindrowe motory w układzie V i o pojemności 3.5 litra robią swoje, a bolidy konstruowane są w taki sposób, aby ich waga była jak najmniejsza. A skoro na torach IRL trzeba jeździć w kółko, w lewą stronę, pojazdy charakteryzują się kiepskimi przyspieszeniami, ale bardzo wysoką prędkością maksymalną – ponad 352 km/h.

INDYCAR SERIES to przede wszystkim uczta dla fanów Formuły 3, których oczywiście najwięcej jest w Ameryce. Dane o zespołach, kierowcach, torach i samochodach pochodzić będą z roku 2002, a wszystko zostanie wzbogacone o fragmenty transmisji telewizyjnej, która ma zbudować odpowiednią atmosferę rywalizacji (trzeba pamiętać, że wyścigi IRL to wielkie, dopracowane w najdrobniejszych szczegółów widowisko). W grze podziwiać będzie można 27 modeli samochodów z IRL i ich kierowców (m.in. team Pennzoil Panther Racing i Sama Hornisha Juniora), 14 rzeczywistych tras, np. Pikes Peak International Raceway czy Texas Motor Speedway. Oczywiście nie zabraknie także toru Indianapolis Motor Speedway, na którym odbywa się największy spektakl IRL, sławny wyścig Indianapolis 500. Ciekawą innowacją zastosowaną w INDYCAR SERIES będzie Advanced Genetic AI System, dzięki któremu odwzorowano charakterystyczne zachowanie się na torze każdego występującego w lidze zawodnika!

Zarówno od strony graficznej, jak i fizyki jazdy, INDYCAR SERIES ma być jedną z najbardziej dopracowanych gier wyścigowych o Formule Indy. Wszystko ma tutaj wyglądać wyjątkowo realistycznie – samochody, model zniszczeń, wygląd ekip technicznych obsługujących tor czy mechaników czekających na ciebie w pitstopie. Wszystkie samochody przedstawione zostaną z zachowaniem najdrobniejszych szczegółów, takich jak umiejscowienie reklam na bolidzie i kombinezonie kierowcy. Co więcej, wyprzedzenie kolumny ponad dwudziestu pędzących wyścigówek nie powinno zwolnić animacji ani na chwilę!

Model jazdy ma charakteryzować się doskonałą, natychmiastową i pewną reakcją pojazdu na komendy wydawane przez gracza. Dokładnie tak samo reaguje samochód wyścigowy Indy – wystarczy lekkie poruszenie kierownicy, a bolid idealnie wchodzi w zakręt. Efekty wywołane przez stłuczki będą bardzo widowiskowe – zarówno te po zderzeniu się z innym samochodem (latające kawałki blachy, pogięta karoseria, urwany spojler), jak i po uderzeniu w nieruchomą przeszkodę (przebita opona, urwane koło). Trzeba będzie oczywiście pamiętać, że spotkanie pojazdu z zewnętrzną bandą już przy pierwszej okazji może skończyć się tragicznie i pogrzebać twoje szanse na zajęcie miejsca na podium. Do graficznych smaczków należy zaliczyć także ładne samochody obsługi technicznej wyścigu, które wjeżdżają na tor i pilotują wszystkie bolidy do czasu, kiedy nie zostaną usunięte z nawierzchni szczątki pechowego pojazdu. Oczy cieszą również panowie z obsługi pitstopu, z uśmiechem na twarzy wymieniający opony, dolewający benzyny... a wszystko to w kilka sekund!

Liga IRL nigdy nie interesowała specjalnie producentów gier. Może się to zmienić od chwili ukazania się na rynku INDYCAR SERIES.

▪▪▪ Michał „Krooger" Cichy



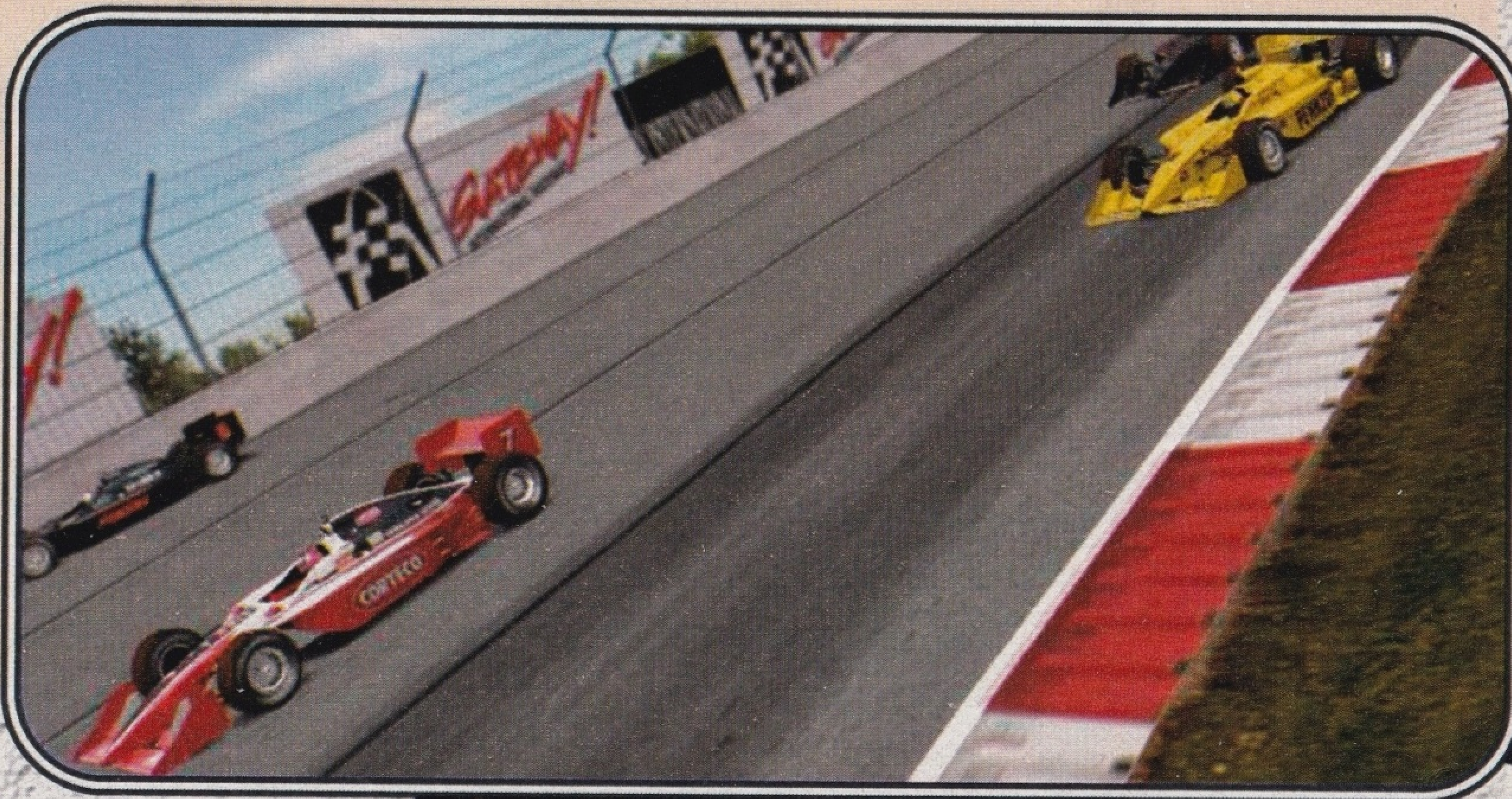
IndyCar Series
Wyścigi

- **Codemasters / CD Projekt**
- **www.codemasters.com**

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** drugi kwartał 2003
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox

Jeśli INDYCAR SERIES zostanie tak dopracowane, jak szumnie zapowiada Codemasters, tytuł może okazać się czarnym koniem wirtualnych wyścigów. **Nie codziennie w końcu wychodzą gry o Formule 3!**



5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 2500 Wat ● głośnik centralny - 3" 8Ω 2Wx2, głośniki satelity - 3" 4Ω 4,5Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 30W standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot





5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM2500
SOUND PRO

▶ Komputer
▶ Konsola
▶ Telewizor
▶ DVD

Usłysz je wszystkie w przestrzeni dźwięku 5.1

Wszystkie głośniki **z drewna!**



Głośniki wyposażone w możliwość jednoczesnego podłączenia i sterowania, za pomocą pilota, dźwiękiem z kilku źródeł

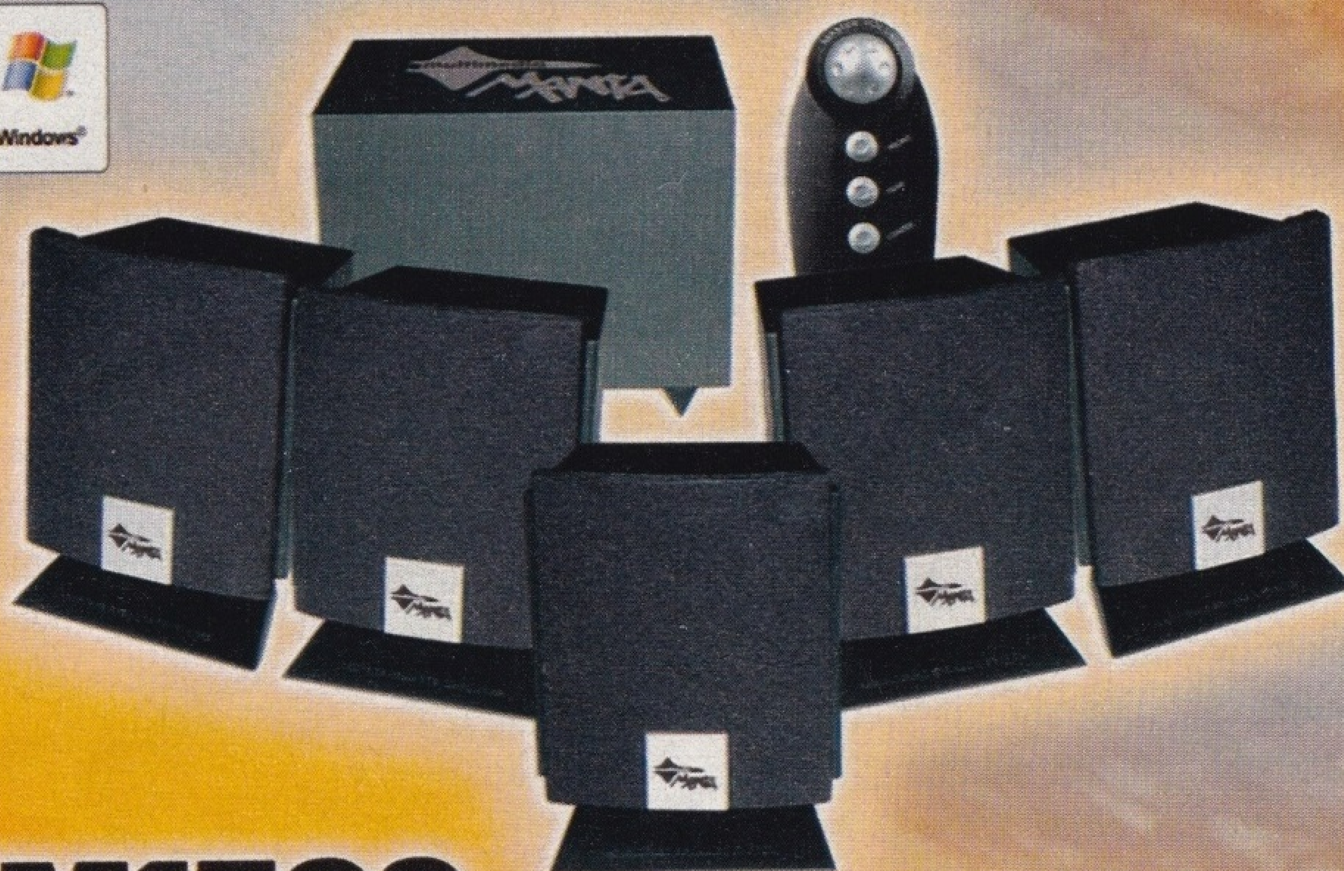


WYBIERZ **SWOJE**
ŹRÓDŁO DŹWIĘKU

Cechy wspólne rodziny - 5.1 HOME THEATER SYSTEM

- własny wzmacniacz
- satelitki, które można powiesić na ścianie
- głośnik niskotonowy skierowany w dół
- stożkowe nóżki nie przenoszące drgań
- krystaliczny, przestrzenny dźwięk
- możliwość podłączenia: odtwarzacza DVD, konsoli, CD, karty dźwiękowej komputera





MM1500
5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 50Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 1500 Wat ● impedancja: głośnik centralny - 3" 4Ω 3W, głośniki satelity - 3" 4Ω 3Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 5W standardy wejścia dźwięku: 9 PIN DIN, 3 x mini jack (5.1) ● możliwość podłączenia urządzeń działających w standardzie 5.1 ● zewnętrzny panel sterujący ● subwoofer wykonany z drewna





5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM4500
SOUND PRO CLASSIC

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 4500 Wat ● głośnik centralny - 3" 16Ω 5Wx2, głośniki satelity - 3" 8Ω 10Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 8Ω 35W standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon.-Pt. w godz. 10.00-18.00 - dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

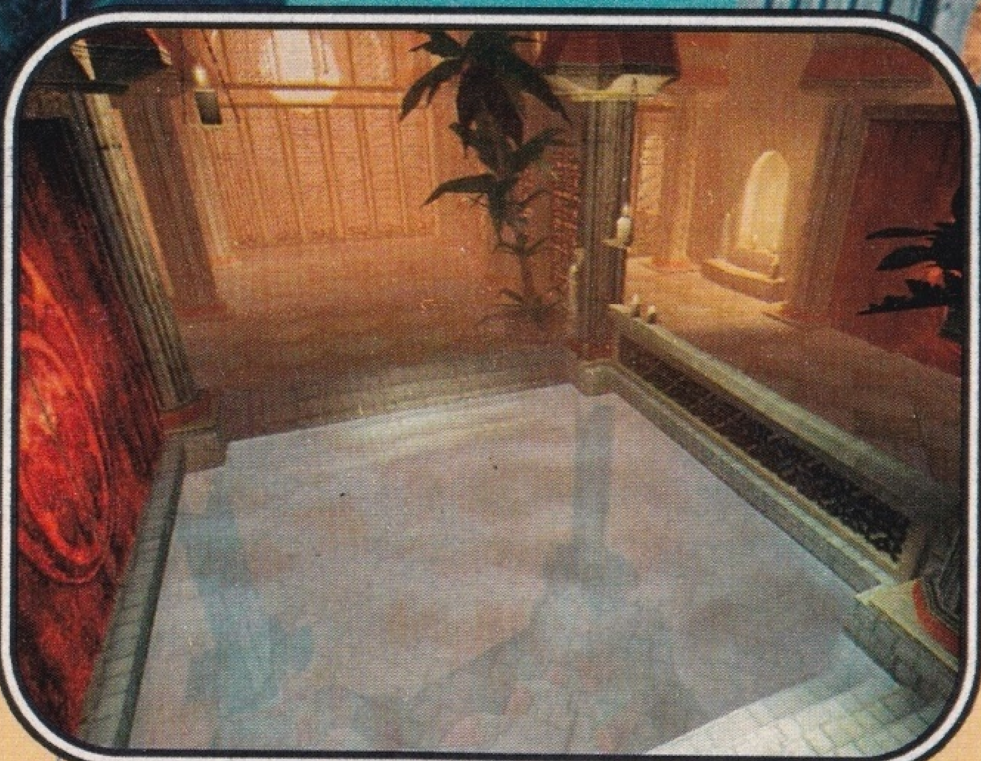
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. Z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: (022) 332 34 50, fax: (022) 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



Noc 1001., ponoć ta ostatnia. Wciąż nie śpię. Gram w PRINCE OF PERSIA...

Prince of Persia
Sands of Time









Książęta nie mają lekkiego życia. Po pierwsze, noszą ciężkie korony, która ugniatają im rozum i pozostawiają na głowie koliste odciski. Po drugie, mają idiotyczne imiona, takie jak Hieronim Augustyn, Barnim czy Souphanouvong. Po trzecie, ilekroć chcą poślubić księżniczkę, muszą ganiać za jakimś głupim smokiem bądź całować żabę. A fuuuu! [no no, bez takich! – Frogger]

Nic dziwnego, że książę Persji nie należał do ekskluzywnego grona najszczęśliwszych władców na świecie. Trochę pił, trochę się puszczał (biegiem po pałacu), czasem wył do księżyca i wąchał butapren. Prawdziwy kryzys przyszedł, gdy biedaczek dowiedział się od swojej niani*, że za kilkaset lat jego kraj zwać będą Iranem. Książę załamał się. Zapadł się w sobie, zmizerniał, wydawało mu się nawet, że mu jakiś furiat księżniczkę porwał. Biegał więc po podziemiach, skakał z korytarza na korytarz, rozwalał zapadnie zabezpieczające skarbiec przed złodziejami. Przy okazji unikał stalowych szczęk, pojedynkował się z gwardzistami, zbierał flaszki z winem i obalał na miejscu. Było z nim źle.

Historia opisana w baśni „Piach Czasu" rozpoczęła się, gdy pijany w trzy bele jedwabiu książę stwierdził ku zdziwieniu swych podwładnych, że oto jego zamek atakuje dobry znajomy, Zły Wezyr. Młodzieniec zamachnął się wówczas magicznym sztyletem w klepsydrę z piachem czasu. Ten rozsypał się, mieszając przeszłość z przyszłością. By ratować tron książę musiał wypić piwo, którego właśnie sobie nawarzył.

Gra PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME to czwarta już opowieść o walecznym księciu rodem z dalekiej Persji. W odróżnieniu od poprzedniej części ta zapowiada się wyśmienicie. Programiści zrozumieli, jakie błędy popełnili w PRINCE OF PERSIA 3D i jakich niedoróbek udało się uniknąć twórcom wciągających ORIENTALNYCH NOCY. W efekcie w nowej grze Ubi Soft zobaczysz to, co w trójwymiarowych przygodówkach było zazwyczaj niedopracowane: oryginalny, pełen zaskakujących zwrotów akcji scenariusz. Wydarzenia mają się toczyć w olbrzymim tempie, a ich dynamikę zwiększają przerywniki wyreżyserowane przez samego Jordana Mechnera. Jako źródło inspiracji programiści podają filmy takie jak „Przyczajony tygrys, ukryty smok", „The One" czy „Pewnego razu w Chinach". Dodają jednak szybko, że starali się nie przesadzić z kopiowaniem sprawdzonych pomysłów. PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME ma być przede wszystkim grą oryginalną, a dzięki temu nieprzewidywalną i trzymającą w napięciu.



Kolejny mocny punkt stanowi szata graficzna programu. Silnik JADE, który zebrał znakomite recenzje w czasie zeszłorocznych targów E3, zapewni grze bardzo realistyczny wygląd wnętrz, jakże daleki od kreskówkowego pierwowzoru. Wizytówką programu stanie się animacja. Główny bohater, gibki i szalenie elastyczny młodzieniec, już w wersji alpha porusza się bardzo naturalnie. Miękko skacze z liany na lianę, biega lekko się pochylając, doskonale fechtuje z napotkanymi strażnikami. Z gracją unika pił, stalowych szczęk czy zapadni. Za interakcje z otoczeniem odpowiada zresztą ten sam kod, który wcześniej wykorzystano w SPLINTER CELL. Część ludzi pracujących nad tym znakomitym programem przeszła niedawno do ekipy tworzącej PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME.

Frapująca przygoda, dobra grafika, dynamiczne walki i ciekawe zagadki, winko walające się po korytarzach – brzmi nieźle. To jak, wpadasz na perską imprezkę?

** In real life: Zły Wezyr*

Michał „Joel" Zacharzewski

Prince of...: Sands of Time



Zręcznościówka

- Ubi Soft / LEM
- www.ubisoft.com

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** grudzień 2003
- **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2, NGC

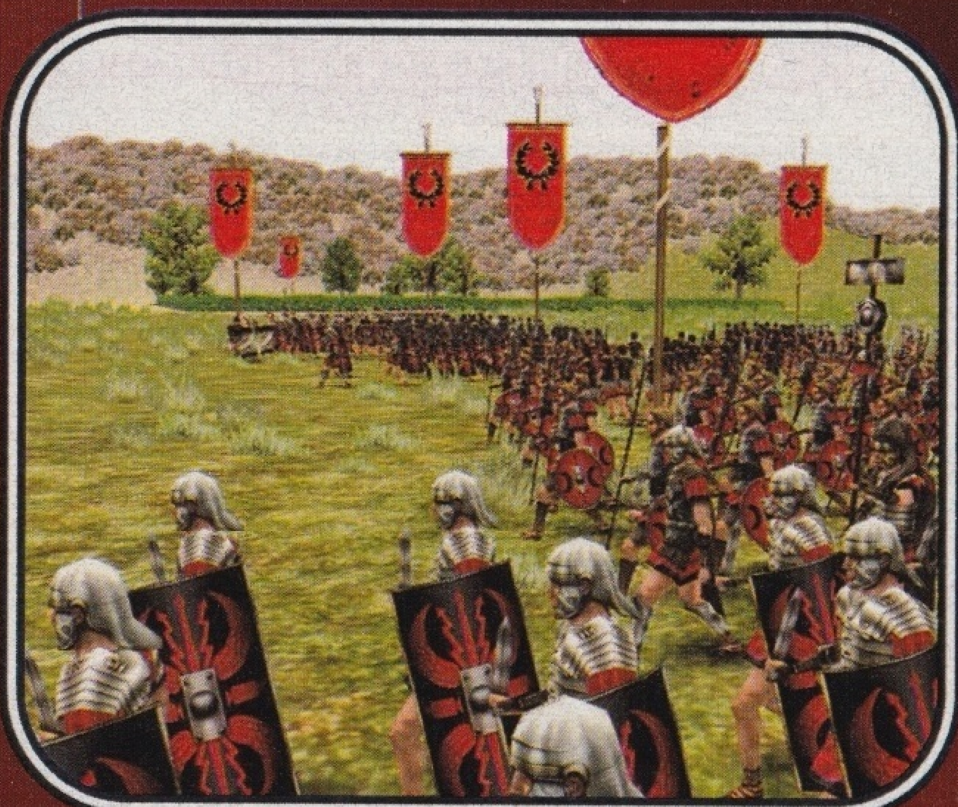
Dawno, dawno temu była sobie taka platformówka, w której młody książę Persji ratował księżniczkę z opresji. **Przyszedł czas na replay! Wydaje się, że dość udany...**

Jordan Mechner

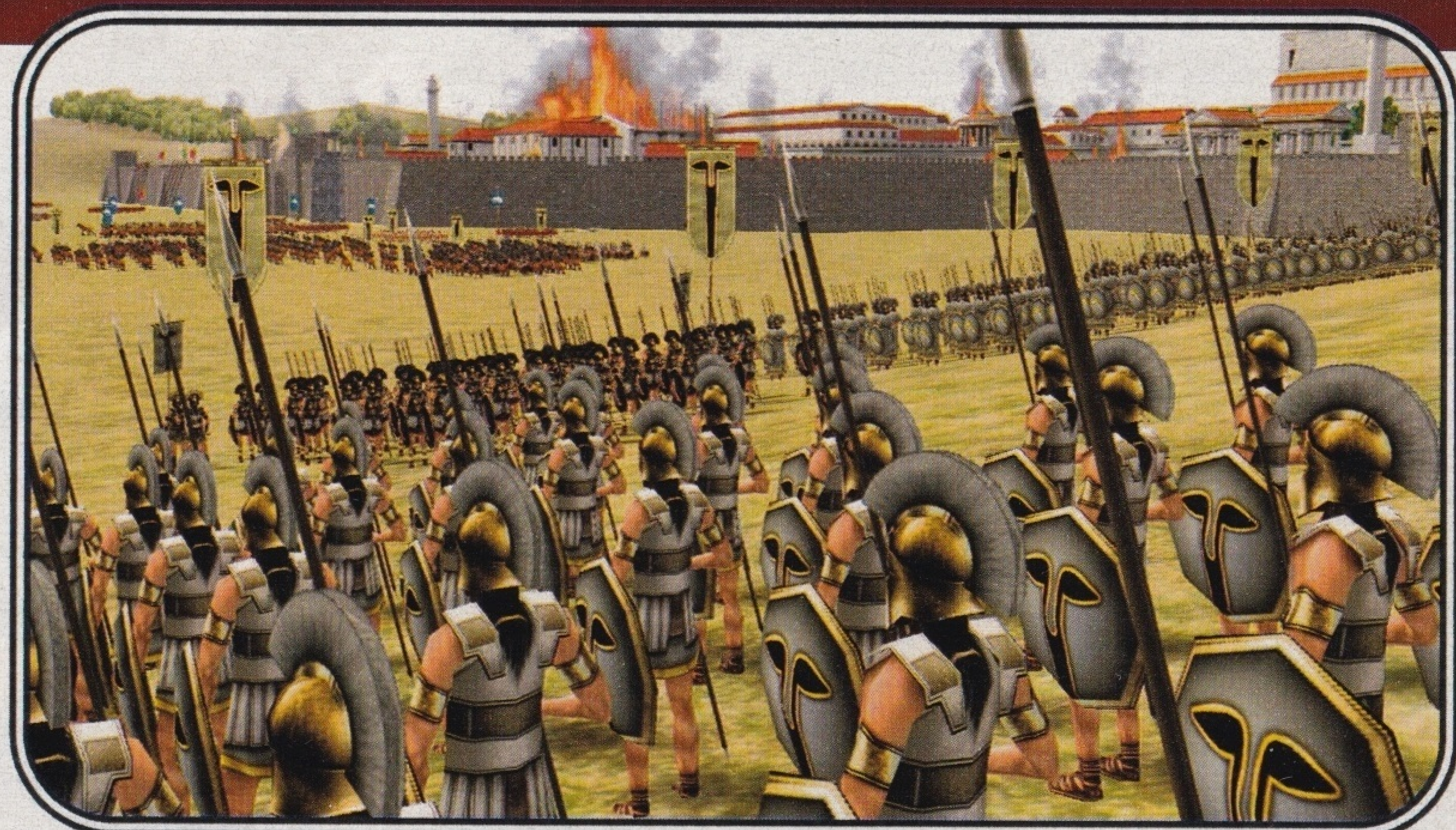
Nowojorczyk, absolwent Yale. Do branży dostał się szturmem, kodując (sam jeden!) pierwszą poważną bijatykę na komputery osobiste – grę KARATEKA. Trzy lata później, w 1989 roku, świat ujrzał PRINCE OF PERSIA. Program zachwycał animacją głównej postaci: Mechner przygotował ją, analizując zapis wideo, na którym jego brat biegał, skakał i machał kijem. Gra doczekała się aż 20 różnych konwersji i zdobyła dziesiątki nagród. Jej dwie kolejne części nie były już tak dobre, choć wielu graczom się podobały. W tym czasie Mechner wyreżyserował kilka filmów dokumentalnych i cenioną przygodówkę LAST EXPRESS.

Zważywszy na poziom poprzednich produkcji z serii TOTAL WAR, można się spodziewać wulkanu znakomitych pomysłów

ROME
TOTAL WAR



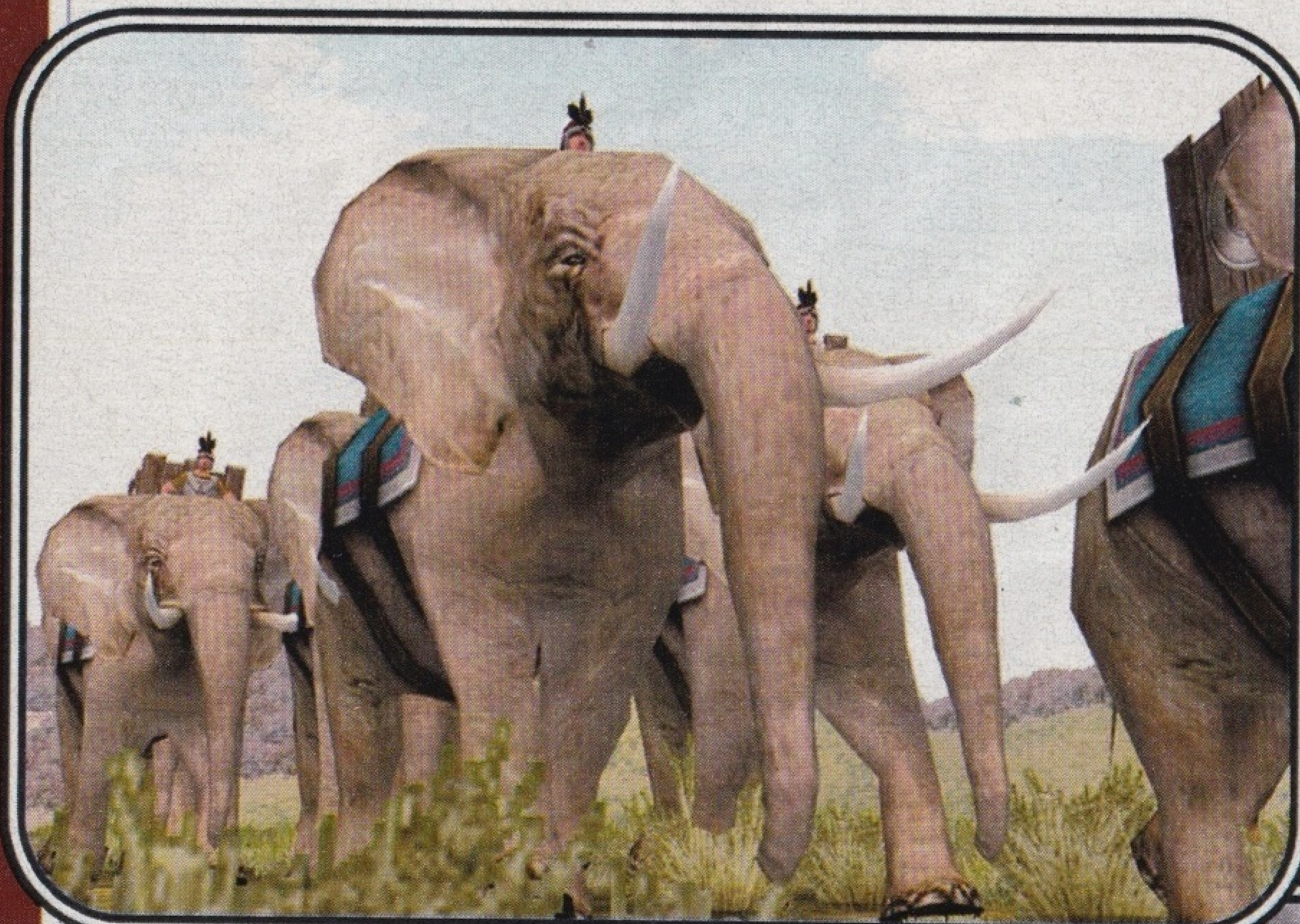
Wszystko zaczęło się od walki o władzę nad Japonią w SHOGUNIE (hai, Randall san!), potem był najazd Mongołów – MONGOL INVASION [i nie chodzi tu bynajmniej o wizytę Randalla i jego znajomych – Frogger] , jeszcze później przyszło nam borykać się z kłopotami świata średniowiecznego (MEDIEVAL), a w maju pojawi się opowieść o wojnie z Wikingami o panowanie nad Brytanią (VIKING INVASION). Jednak wszystkie te znakomite, entuzjastycznie przyjęte i zbierające tony nagród oraz wyróżnień gry mogą zblaknąć przy ROME. Jeśli tylko choć część zapowiedzi autorów zostanie spełniona (a gra jest już w zaawansowanej fazie realizacji), to miłośnicy strategii otrzymają program wyjątkowy i nowatorski. Rolls Royce'a wśród małych fiatów.



Ogólne założenia:

1. Akcja gry rozpoczyna się w roku 264 p.n.e. (wybuch pierwszej wojny punickiej pomiędzy Rzymem a Kartaginą), a kończy się w 14 roku n.e. (śmierć cesarza Oktawiana Augusta).

2. ROME będzie (podobnie jak poprzednicy) połączeniem strategii turowej (mapa strategiczna, zarządzanie gospodarką, przesuwanie armii, dyplomacja) ze strategią czasu rzeczywistego (konflikt na mapie taktycznej). W tym drugim trybie można będzie używać pauzy i wydawać w tym czasie rozkazy, a nawet całe sekwencje rozkazów.



3. Twoim zadaniem jest rozegranie kampanii imperialnej dowodząc siłami Rzymu. Ale możesz również pokierować wojskami w licznych mini-kampaniach oraz rozegrać pojedyncze, historyczne bitwy.

4. Nie tylko toczysz walkę o podbój świata, ale musisz również uważać na różne frakcje rywalizujące w samym Rzymie, a także liczyć się z siłą Senatu (na początku kampanii jest on ci przychylny, lecz w miarę jak nabierasz siły, nastawienie senatorów zaczyna się zmieniać).

5. Program zostanie przygotowany również z myślą o graczach niedoświadczonych, dla których opracowano szereg ułatwień (gracz doświadczony może z nich zrezygnować).

Mapa strategiczna:

1. W ROME również mapa strategiczna przedstawiona zostanie w 3D, z możliwością zbliżania i oddalania obrazu. Zmiany zachodzące na mapie strategicznej znajdą odbicie na mapie taktycznej (np. jeśli wybudujesz fort, to będziesz mógł się w nim bronić w czasie bitwy) i odwrotnie (jeśli wróg w czasie bitwy zniszczy fort, to zniknie on z mapy strategicznej).

2. Twórcy zrezygnowali ze sztucznego podziału na prowincje! Od tej pory dochody będą liczone za posiadanie konkretnych miast. W nich też rezydować będą gubernatorzy.

3. Gracz będzie mógł ustawić na mapie strategicznej swoje jednostki, tak by po przejściu na mapę taktyczną okazało się, iż strzegą one górskich przesmyków czy mostów na rzekach. Możliwe stanie się wznoszenie fortów na szlakach zagrożonych przemarszem wrogich wojsk.

4. Rozbudowane zostaną działania dyplomatyczne. Możliwy stanie się przemarsz wojsk przez terytorium sojusznika, żądanie daniny od słabszego wroga, podpisywanie traktatów gospodarczych, a nawet handel całymi terytoriami!

Pole bitwy:

1. Teoretycznie gracz będzie mógł wziąć udział w walkach toczących się na 10 tysiącach pól bitew (oczywiście przedstawionych w 3D).

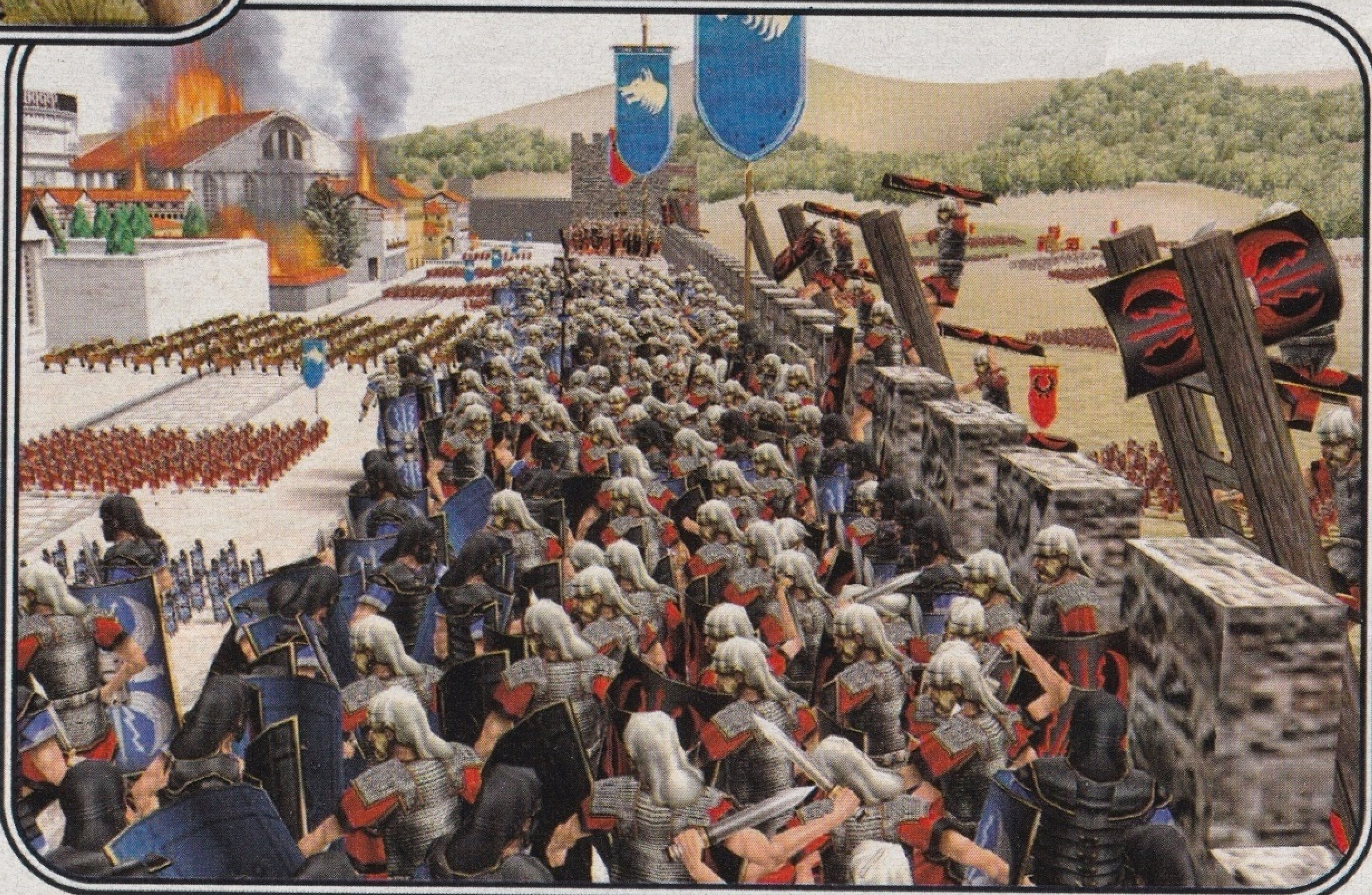
2. W walce będzie mogło wziąć udział naraz około 5 tysięcy jednostek.

3. Walki toczyć się będą mogły nie tylko na polach, w lasach i górach, czy na pustyni (jak w poprzednich częściach), ale również na terenie miast.

4. Wprowadzone zostaną liczne opcje uatrakcyjniające bitwy. W czasie walk o miasta każdy budynek będzie mógł stać się twierdzą obrońców, mury trzeba będzie wysadzać (saperzy), rozbijać za pomocą machin oblężniczych lub zdobywać podstawiając drabiny.

5. Gracz skorzysta z dziesiątków jednostek o zróżnicowanych umiejętnościach (siła ataku, obrony, szybkość itp.) – od barbarzyńskich germańskich wojowników, przez greckich hoplitów, aż po kartagińskie słonie.

Jacek „Randall" Piekara



Rome: Total War
Strategiczna

- Activision / LEM
- www.totalwar.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** IV kwartał 2003
- **Gra na platformy:** PC

Zapowiada się epokowe wydarzenie w kategorii gier strategicznych. Po ROME: TOTAL WAR świat nie będzie już taki sam, a wszyscy będą musieli równać do najlepszego produktu na rynku

PlanetSide

Stałe łącze, termos kawy i lecisz!..

Po wielkim sukcesie erpegowego EVERQUESTA firma Sony postanowiła wydać kolejną wieloosobową grę sieciową. Tym razem pomyślano o miłośnikach gier akcji. Wprawdzie PLANETSIDE ma być połączeniem RPG i FPS, jednak z dostępnych informacji wynika, że ten drugi gatunek będzie w rozgrywce znacząco dominował. Po raz pierwszy o tym tytule zrobiło się głośno podczas targów E3 w 2001 roku. Jednak wbrew zapowiedziom gra nie ukazała się przed Gwiazdką i sporo osób zdążyło o niej zapomnieć. Obecnie program jest w fazie betatestów i lada dzień powinien pojawić się w sklepach. Niestety, na razie tylko na Zachodzie...

Akcja PLANETSIDE toczy się w krainie Auraxis, składającej się z 10 różnych kontynentów. Każdy z nich wyróżnia odmienny kształt i klimat, taka sama ma być tylko powierzchnia, która wyniesie 64 kilometry kwadratowe. O władzę nad tą krainą walczą trzy imperia: zwolennicy starych porządków Terran Republic, miłośnicy wolności New Conglomerate oraz będący pod wpływem obcych Vanu Sovereignty. Gracz oczywiście musi opowiedzieć się po jednej ze stron.

Będziesz miał możliwość utworzenia do czterech postaci, które muszą należeć do tego samego imperium. Jeśli ktoś będzie chciał grać na zmianę jako żołnierz różnych stron, będzie zmuszony do założenia konta na więcej niż jednym serwerze. Na każdym z nich może grać najwyżej 3500 osób i tylko tyle będzie mogło bawić się równocześnie w tym samym świecie. Najciekawszy jest jednak fakt, że wszystkie działania pojedynczych bohaterów wpływają w widoczny sposób na losy całego imperium. Podobnie jak w BATTLEFIELD 1942 gracz może zdecydować, jakim typem postaci pragnie zostać. Zdecydowana większość zapewne wybierze prostego żołnierza, jednak dla bardziej wymagających przewidziano kilka odmiennych propozycji, takich jak haker, inżynier czy medyk.

W trakcie walki zdobywa się dwa typy doświadczenia. Zebranie odpowiedniej liczby punktów Battle Experience pozwala na dodarcie do różnorodnych certyfikatów zwiększających umiejętności bohatera. Każdy nowy certyfikat to możliwość posługiwania się nowymi broniami, kombinezonami czy pojazdami. Wprawdzie liczba dostępnego wyposażenia nie została jeszcze oficjalnie ustalona, ale zapowiada się naprawdę imponująco.

W przeciwieństwie do FPS'ów takich jak DOOM czy UNREAL bohater nie będzie mógł jednocześnie posiadać wszystkich rodzajów broni. Standardowy kombinezon ma miejsce zaledwie na jedną sztukę broni krótkiej i jedną długiej. Jego ulepszone wersje będą oferowały dodatkowe miejsce na broń i opcje niewidzialności.

Najmniej informacji ujawniono odnośnie drugiego typu doświadczenia czyli Command Experience. Jak sama nazwa wskazuje, będzie ono związane z umiejętnościami dowodzenia oddziałem, jednak szczegóły tego elementu gry są na razie pilnie strzeżone.

Szykuje się naprawdę rewelacyjna gra sieciowa, która powinna spodobać się wszystkim miłośnikom DOOMA czy UNREALA. Na koniec bardzo ważna informacja dla osób korzystających z usług internetowych jedynej słusznej telekomunikacji. Według zapowiedzi producenta w PLANETSIDE będzie można grać już za pomocą modemu 56 kb. Ciekawe jednak czy Sony wystawi w Polsce chociażby jeden serwer? Trzy tysiące graczy na pewno by się w naszym kraju znalazło...

▪▪▪ Artur „Kroko" Kowalski

PlanetSide

FPS/RPG

- Sony Online Entertainment / Brak
- www.planetside.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** maj 2003
- **Gra na platformy:** PC

Intrygująca gra sieciowa dla miłośników DOOMA. Kilka nowych i ciekawych rozwiązań, tylko czy będzie można pograć w Polsce? Trzymamy kciuki za firmę Sony...





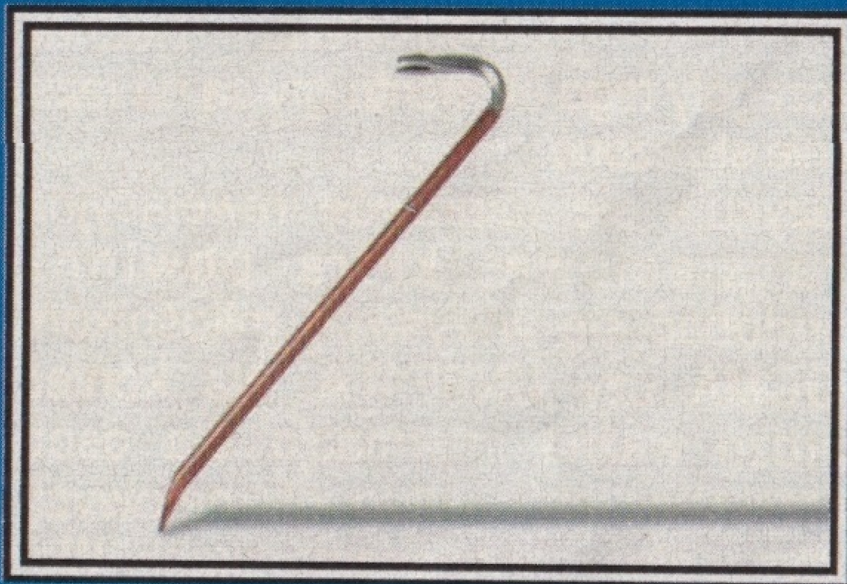
Wkrótce WWWiedźmin

Prace nad grą WIEDŹMIN, będącą cRPG'iem bazującym na prozie Andrzeja Sapkowskiego, idą pełną parą. W dniu 1 czerwca zostanie otwarta oficjalna strona programu, którą znajdziesz pod adresem www.thewitcher.com. Przy okazji prezentujemy też jako pierwsi cieplutki screen z tej rewelacyjnie zapowiadającej się gry.



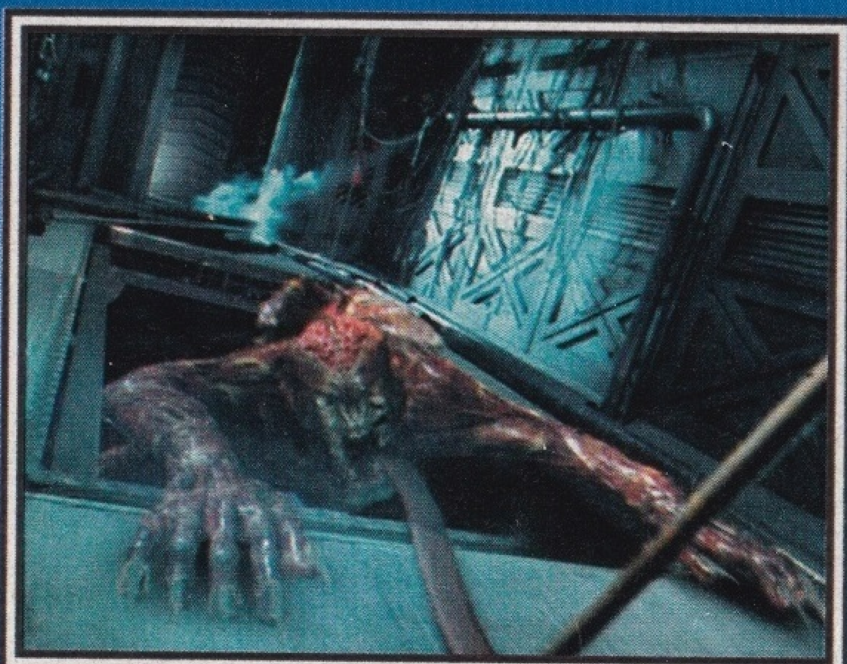
Half-Life 2

Na targach E3 zaprezentowana zostanie wczesna wersja strzelaniny HALF-LIFE 2. Gotowy program trafi do sklepów w okolicach Gwiazdki 2003. To wystarczy, by każdy miłośnik strzelanin FPP piał z zachwytu jak kura po zniesieniu jajka. Screeny na razie trzymane są w tajemnicy.



Kręcą Resident Evil 2

Paul Anderson, reżyser filmu „Resident Evil", rozpoczął już przygotowania do realizacji jego drugiej części, noszącej podtytuł „Apocalypse". W chwili obecnej kompletowana jest obsada. Swą zgodę na powrót na ekrany wyrazili już Milla Jovovich i Eric Mabius. Za kamerą stanie Alexander Witt.



Men of Valor: Vietnam — PC, XBOX

Moda na Wietnam trwa. Na Zachodzie tną już w VIETCONG i VIETNAM: LINE OF SIGHT, w produkcji znajduje się BATTLEFIELD: VIETNAM, a w Azji to nawet państewko o tej nazwie założyli. Nic



dziwnego, że twórcy pecetowej wersji MEDAL OF HONOR wzięli się do pracy nad własną wersją konfliktu z końca lat 60. Akcja MEN OF VALOR: VIETNAM rozpoczyna się wraz z wcieleniem głównego bohatera do wojska. Dzielny szeregowiec trafia na front i... okazuje się, że azjatyckie dżungle wcale nie są tak przyjemne jak, dajmy na to, plaża w Normandii. Wróg czai się w krzaczorach, wokół latają napalmy, zaś towarzyszący mu sterowani przez komputer żołnierze nieustannie trzęsą portkami. Kolejne potyczki – m.in. ofensywa pod Tet i bitwa o bazę sił powietrznych w Danang – pozwolą na wykorzystanie m.in. AK47 i M79. Autorzy gry zapowiadają, że program czarować będzie przede wszystkim niesamowitą atmosferą towarzyszącą chaotycznym potyczkom w wilgotnej, tropikalnej gęstwinie. Obiecują też, że zranieni żołnierze będą krwawić. Tym samym potężna wada MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT odchodzi w niebyt. Powiedzmy jej głośno „Adieu"!

Sydney Mystery — PC

W połowie lat 90. Szarzy Użytkownicy Peceów zezłomowali swoje stacje dyskόw miękkich (co za ohydna nazwa!) i zastąpili je błyszczący mi czytnikami CD, działający mi z oszałamiającą prędko ścią x2 i x4. Na rynku zaczęły pojawiać się gry wykorzystujące pojemność nowego nośnika. Wśród nich wyróżniały się tzw. przygodówki filmowe. Takie produkcje jak X-FILES czy BLACK DAHLIA oferowały proste zagadki okraszone aktorskimi scenkami, kręconymi cyfrową kamerą video. Moda na nie przeminęła wraz z przebojami pokroju ATLANTIS czy FAUST. Okazuje się jednak, że nie do końca. W SYDNEY MYSTERY wcielisz się w postać prywatnego detektywa, któ-



remu ktoś porwał wuja Freda. Śledztwo zaprowadzi cię we wszystkie urokliwe zakątki byłej brytyjskiej kolonii karnej, włącznie ze słynnym gmachem opery, portem, dawnymi koszarami Hyde Park Barracks i katedrami Saint Mary i Saint Andrews. Trafisz też do pobliskiego buszu, w którym – jak głosi plotka – żyją kangury, koale i jakiś teksański prezydent.

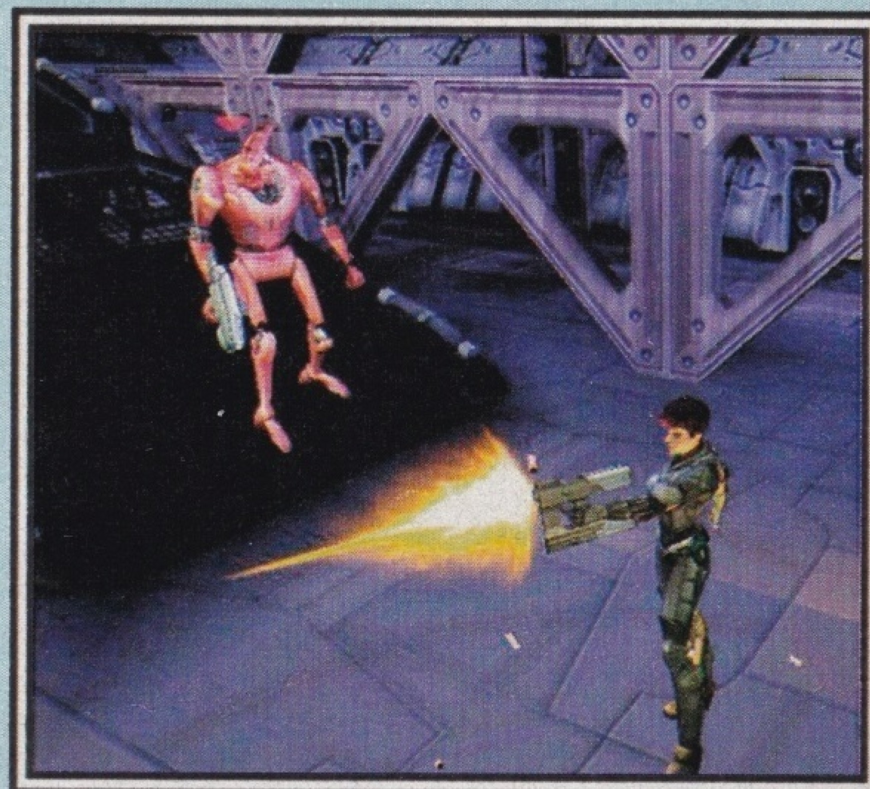
Full Throttle: Hell on Wheels — PC, PS2, XBOX

Kontynuacja jednej z najciekawszych przygodówek firmy LucasArts. Po raz wtóry wcielasz się w postać Bena, zwariowanego rockersa o nieco sarkastycznym poczuciu humoru. Wczoraj zaparkowałeś swojego choppera na parkingu leżącym w całkiem uroczym miasteczku. Dziś okazało się, że pewna bardzo brzydka korporacja zamierza przerobić całą okolicę na kluski mielone, a na ich gruzach wybudować potężną fabrykę. Wskakujesz więc na swojego Corleya i wraz z garstką przyjaciół ruszasz do boju o kiepskie piwo, tanie części zamienne, parkingi dla zatłuszczonych kierowców ciężarówek oraz szeroko rozumianą demokra-



cję. Czeka cię seria skomplikowanych zadań zręcznościowych przerywanych złożonymi zagadkami, możliwość rozmowy z bandą około 50 postaci niegrywalnych oraz dużo, dużo świetnej komiksowej grafiki. Premiera zimą.

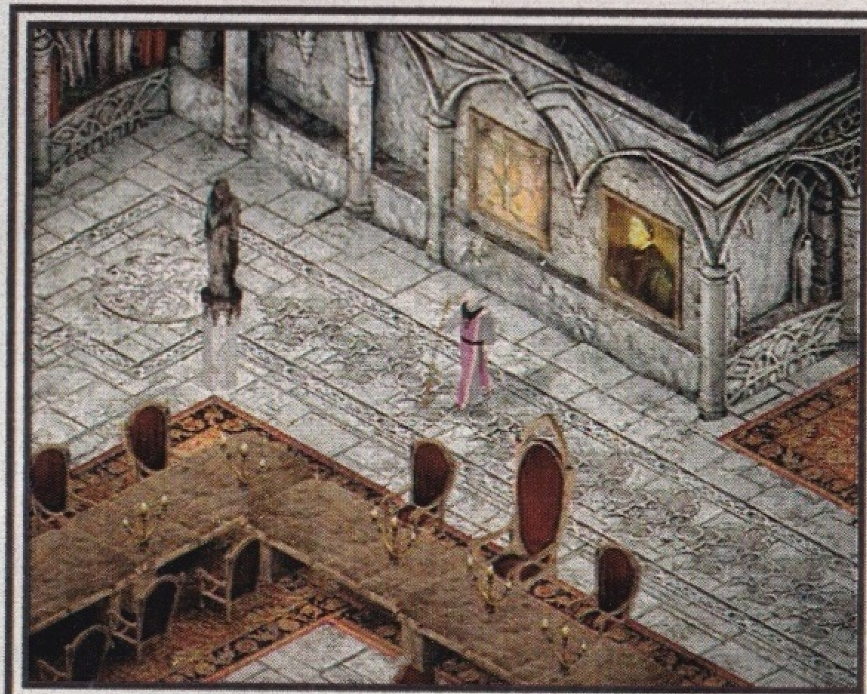
Black 9 — PC, PS2, XBOX



Gra GOTHIC, mimo znakomitych recenzji, nie doczekała się zbyt wielu potomków. Dopiero teraz w Sieci zaroiło się od zapowiedzi cRPG'ów wykonanych w konwencji FPP / TPP. Autorzy BLACK NINE zakupili silnik znanej strzelaniny UNREAL i ubrali go w ciuszki z roku 2080. Dziewięć mrocznych Illuminati (tajnych stowarzyszeń) toczy bój o władzę nie przebierając w środkach. Przemoc przenosi się na ulice, zwykli ludzie sięgają po broń i przestają wierzyć politykom. W tych jakże trudnych warunkach pewien najemnik próbuje dociec prawdy o otaczającym go świecie i zapewnić swoim dzieciom dach nad głową, darmowy dostęp do edukacji i całą resztę socjalistycznych bzdetów. Wśród zalet gry wymienia się galerię interesujących postaci, możliwość ulepszania ich za pomocą najnowszych osiągnięć nanotechnologii oraz nieliniowy scenariusz. A wady programu? O dziwo, na obecnym etapie produkcji nie wymienia się ich wcale.

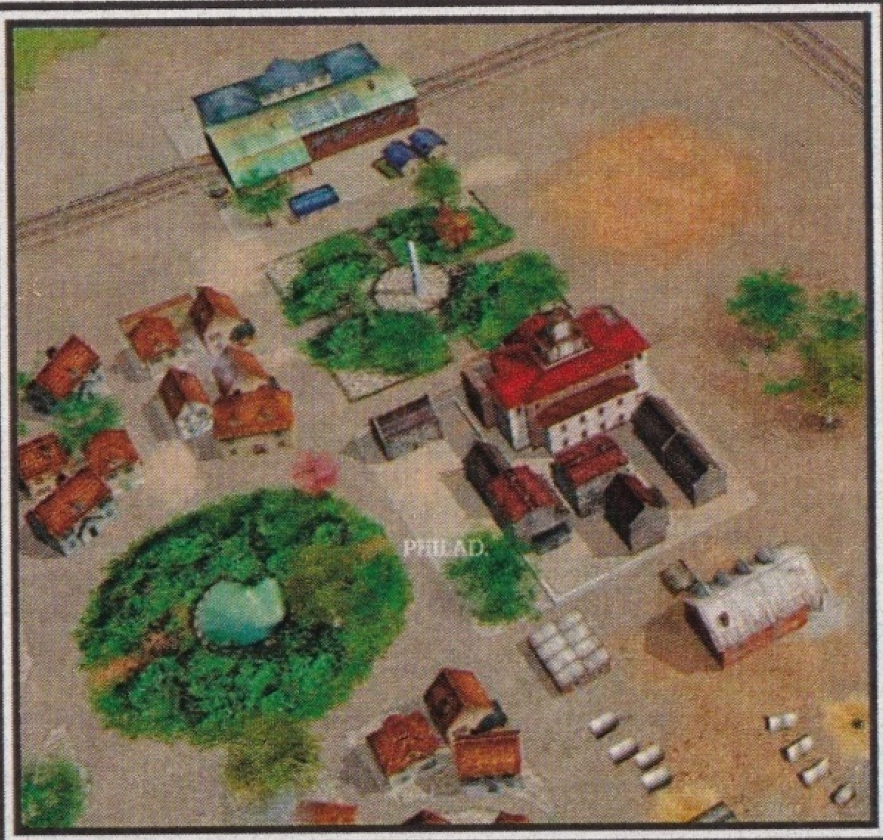
Inquisitor — PC

Akcja nowej czeskiej gry cRPG toczy się w alternatywnej wersji średniowiecza. Trwa właśnie zadyma między Inkwizycją i rosnącymi w siłę heretykami. Choć Sanctum Officium pali jedną czarownicę za drugą i w okrutny sposób rozprawia się z nielegalnymi stowarzyszeniami religijnymi, sekta Dzieci Nowego Porządku nieprzerwanie zdobywa sympatyków. Budzi przez to niepokój króla, który postanawia wmieszać się w konflikt. I w tak pięknych okolicznościach przyrody młody człowiek – ksiądz, paladyn bądź łotrzyk – otrzymuje od swoich zwierzchników rozkaz rozwiązania pewnej mrocznej zagadki... INQUISITOR ma być bardziej rozbudowaną wersją DIABLO, z trzema oddzielnymi, zazębiającymi się scenariuszami oraz intrygującą, dwuwymiarową grafiką. Premiera latem.



Railroad Pioneer
PC

Właśnie dostałeś całkiem niezłą fuchę: posadzono cię na stołku kolejowego magnata. Szybko przejrzałeś listę obowiązków i... nie jest źle. Będziesz projektował szlaki ciągnące się poprzez amerykańskie prerie i łączył torami kolejne miasta. Zajmiesz się wydobyciem surowców naturalnych, dasz też pracę setkom kolejarzy, robotników, ochroniarzy, traperów i kartografów. Naukowców pogonisz do desek kreślarskich, tak by przygotowali projekty nowych modeli lokomotyw. Dzięki ich ciężkiej pracy szybciej przewieziesz towary i tym samym zarobisz więcej. Także na handlu! W RAILROAD PIONEER pojawi się 25 typów lokomotyw i 10 różnych wagonów. Będziesz mógł przewozić nimi 18 rodzajów dóbr pochodzących z 22 gałęzi przemysłu (w część z nich sam zainwestujesz). Trójwymiarowa grafika i pięć różnych scenerii, a także możliwość pojedynkowania się w Sieci z trzema kumplami dopełnią obrazu całości. Tylko czy RAILROAD PIONEER ma szansę w pojedynku z RAILROAD TYCOON 3?





Nitro Family
PC

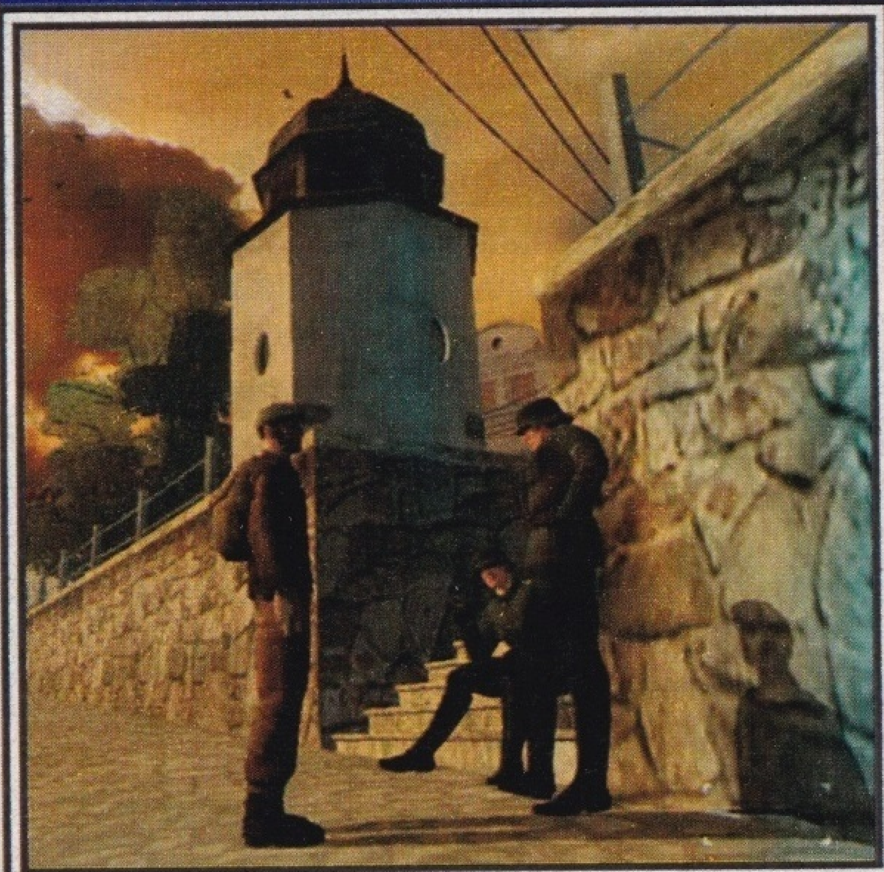
Dynamiczna strzelanina FPP na silniku SERIOUS SAM. Fabułę ma niemal taką samą jak tysiące innych gierek tego gatunku i dlatego nie warto strzępić sobie na nią języka. Trochę zmian wprowadzono w rozgrywce. Otóż w czasie walki towarzyszy ci dziewucha – równie urodziwa, co twarda. Choć brzmi to niewiarygodnie, potrafi ona wykonać nalot dywanowy na pozycje przeciwnika. Niestety, w twoim katalogu broni brakuje dywanów. Znajdziesz tam za to kilkanaście rodzajów wyjątkowo potężnych gnatów, potrafiących położyć pokotem całą armię bandytów. Niektóre z nich zajmują jedną trzecią ekranu! Inna ciekawostka: wyjątkowo udane akcje, zwane tu combosami, nagradzane są masą punktów. A gdy do twojego móżdżku doleci świeża i duża porcja adrenaliny, będziesz miał halucynacje jak po narkotykach. Ojjj, rodzice będą niezadowoleni, gdy przydybią cię z tą grą!





Schwarzenberg
PC, PS2, XBOX

Rok 1945. Armia Trzeciej Rzeszy padła już na kolana. W miasteczku Schwarzenberg, ostatnim bastionie sił Hitlera, bronią się jej niedobitki. Nagle alianci wstrzymują atak. Ich dowódcy nie chcą brać osady siłą – zamiast zwykłych żołnierzy do jej wnętrza wysłany zostaje oddział specjalny. Czyżby chodziło o skarby zrabowane przez faszystów? Słynną Bursztynową Komnatę? A może w mieście ukryto informacje o tajnej broni Hitlera? Tego nie wiesz. W ogóle wiesz mało, zwłaszcza jak na naukowca. W chwili obecnej chce ci się wymiotować... gdyby nie spadochron, już dawno roztrzaskałbyś się o miejski bruk. Kołysze jak diabli! W SCHWARZENBERG weźmiesz udział w tajnej misji tajnych oddziałów tajnie specjalnych. Będziesz dużo biegał, trochę strzelał i ciutkę kombinował – wszystko to dzięki scenariuszowi przygotowanemu przez twórców najlepszych niemieckich systemów cRPG. W pracach nad grą biorą też udział graficy z studia animacji filmowej Huhn i historycy specjalizujący się w tematyce II wojny światowej.





Cold War
PC

Środek zimnej wojny, Czechy. Stacjonujący w Pradze doświadczony agent CIA, Razor Kane, dostał właśnie nowe rozkazy. Czeka go wycieczka do Związku Radzieckiego. Aby zapobiec wybuchowi kolejnej, trzeciej już wojny światowej, Kane będzie musiał przeniknąć do serca elektrowni jądrowej w Czarnobylu, do tajnej bazy wojskowej położonej pod mauzoleum Lenina i na pokoje Kremla... COLD WAR to klasyczna skradanka z widokiem TPP, powstająca w czeskim Mindware Studios. Jej bohater łączy w sobie cechy szybkostrzelnego Jamesa Bonda oraz pomysłowego MacGyvera, który z budzika, kawałka plastiku i fiolki z eterem buduje usypiającą bombę zegarową. Taki sprzęt z pewnością wystarczy na głupiego ochroniarza pracującego w elektrowni, ale czy dobry pies tropiący da się zwieść tak ogranym trikom? No i co się stanie, gdy główny bohater połączy gumową kaczuszkę z żelem na porost włosów, polewając urządzenie sosem z jamy chłonąco-trawiącej australijskiego koralowca Madreporaria? Odpowiedź na mądrzejsze z powyższych dwóch pytań poznasz już w grudniu.





LOTR: Return of the King
PC, PS2, Xbox, GCN

Filmowej trylogii „Władca Pierścieni" towarzyszyły dwie gry komputerowe. Z DRUŻYNĄ PIERŚCIENIA, bazującą na książkowym oryginale, Frogger obszedł się bardzo surowo. Z kolei zręcznościówka TWO TOWERS, przygotowana przez Electronic Arts i wydana wyłącznie na konsole, zebrała znakomite recenzje. I właśnie ta druga gra doczeka się już niedługo kontynuacji. W RETURN OF THE KING wcielisz się w Gandalfa, Aragorna, Legolasa, Gimlego, a także w poczciwego Sama i rozczulającego Froda. Czeka cię wyprawa poprzez najważniejsze lokacje drugiej i trzeciej części filmu, setki widowiskowych pojedynków, starć, a nawet całych bitew, wreszcie rewelacyjna grafika oraz muzyka napisana przez Howarda Shore. Autorzy obiecują również interaktywny, żywy świat, wiele ścieżek prowadzących do zwycięstwa, wreszcie postacie o twarzach i głosach znanych z kina. To będzie hit! No, ewentualnie jakieś inne herbatniki...





VICE CITY na PC

Jeśli nie zdarzy się jakieś nieszczęście, epidemia pryszczycy czy atak zmutowanych kalafiorów, to pecetowa wersja GTA: VICE CITY trafi do zachodnich sklepów już za kilka dni. Wymagania sprzętowe programu są niestety ogromne: do płynnej gry potrzeba „jedynie" Pentium 1.4 Ghz, 256 MB RAM, 2 GB wolnego miejsca na dysku i akceleratora 64 MB RAM. Oczywiście mocniejszy sprzęt nie zawadzi...

Maluch rulez

Zaprezentowane przez nas na cover CD demko zręcznościówki MALUCH SIM zainteresowało wszystkich branżowców. Nowy polski developer, Play Publishing, jako pierwszy zakontraktował sobie prawa do pełnej wersji gry. W efekcie MALUCH RACER, wzbogacony o nowe trasy i kilka innych, rdzennie polskich samochodów (np. Duży Fiat i Polonez), już wkrótce trafi do sprzedaży. Kusi zwłaszcza cena: niecałe 20 złotych za egzemplarz.

Pociąg do trójki

Firma PopTop ogłosiła, że pracuje już nad trzecią częścią popularnej gry ekonomicznej RAILROAD TYCOON. Program pojawi się na rynku jesienią tego roku i będzie w pełni trójwymiarowy. Gracz nadal będzie zarządzał niewielkim (przynajmniej na początku) przedsiębiorstwem kolejowym. Przewozy, dowozy, pociągi... Któż tego nie kocha?

Wielki MATRIX

Sześć płyt zajmie pecetowa wersja gry ENTER THE MATRIX. W przypadku konsol Playstation 2, Xbox i GameCube będą to zaledwie dwie płyty (ale dużo bardziej pojemne). W programie pojawi się blisko godzina materiału filmowego oraz spora dawka dynamicznej muzyki. Wiadomo też, że wersja na PC będzie droższa od konsolowej – przynajmniej na Zachodzie. Polski dystrybutor, firma CD Projekt zapowiada, że jej cena wyniesie około 130 złotych.

Europa puchnie

Firma Paradox Entertainment, wsławiona znakomitą grą strategiczną EUROPA UNIVERSALIS, pracuje nad kolejnymi częściami cyklu. Latem do polskich sklepów trafi program MROCZNE WIEKI (z angielska „Crusader Kings"), którego akcja toczy się w epoce krucjat, w latach 1066-1453. Z kolei prace nad EUROPA UNIVERSALIS 3 potrwają co najmniej do najbliższej zimy.

Tony Hawk's Pro Skater 4 PC

Tony Hawk, słynny amerykański bojownik o wolność tapirów i szybkość desek na kółkach, zagości po raz trzeci na ekranach domowych komputerów. W TONY HAWK'S PRO SKATER 4 zmierzy się z 14 innymi mistrzami czterech kółek i weźmie udział w szaleństwach w blisko dziesięciu skateparkach. Gra przyniesie też zupełnie nowe zadania oraz oryginalne triki, zaś grafika zostanie mocno poprawiona. Osoby znające program z konsoli Playstation 2 ujrzą zupełnie nowe, bardziej realistyczne animacje oraz tekstury znacznie lepszej jakości. Jakby tego było mało, TONY HAWK'S PRO SKATER 4 zostanie rozszerzony o nowe opcje gry w Sieci, m.in. w trybach Capture The Flag i Goal Attack. Premiera gry zapowiadana jest na czerwiec tego roku, wcześniej w Sieci pojawi się oficjalne demo. Aha, i jeszcze jedno. Przy powstawianiu tej nowinki nie zginął żaden tapir.



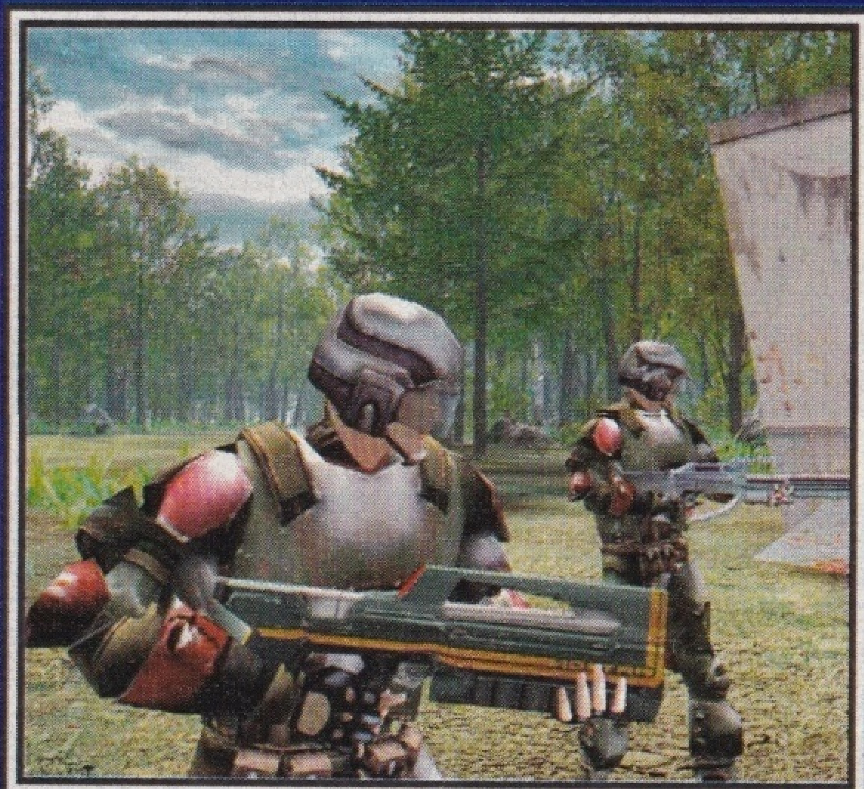
Tactical Soccer PC

Edward Grabowski, syn Polaka walczącego niegdyś na froncie zachodnim, zajmuje się grami komputerowymi od kilkunastu lat. To spod jego kreatywnych rączek wyszły znane wszystkim starszym graczom MERCHANT COLONY i GRAND PRIX MANAGER. Najnowszy projekt naszego rodaka łączy w sobie widowiskowość serii FIFA ze strategicznymi aspektami CHAMPIONSHIP MANAGER. Jakim cudem? Otóż w TACTICAL SOCCER grasz w piłkę nożną w systemie turowym. W czasie pauzy decydujesz, jak mają zachować się poszczególni zawodnicy, oni zaś wykonują twoje zamierznia w czasie rzeczywistym. Program umożliwia rozegranie pojedynczego meczu, rozgrywek ligowych oraz pucharowych.



Chrome PC

Firma Techland kończy właśnie prace nad dynamiczną strzelaniną FPP zatytułowaną CHROME. Grę uważa się obecnie za najbardziej oczekiwaną polską produkcję (obok WIEDŹMINA i drugiej części POLAN), a opinie zachodniej prasy sugerują, że rzeczywiście jest na co czekać. Kilka dni temu zakończyły się betatesty programu. Ponad 100 szczęśliwców z Polski i około tysiąca z całego świata przez ponad miesiąc towarzyszyło Boltowi Loganowi w jego zmaganiach ze ścigającą go przeszłością. Fałszywi przyjaciele, okrutni piraci, nie do końca lojalni koloniści, zwykli mordercy, do tego kilka ciężkich karabinów i cała masa implantów, które – niczym w DEUS EX – udoskonalają ciało i rozum... Brzmi ciekawie? Owszem, i już w połowie czerwca stanie się rzeczywistością.



TOP-13 LISTA

1	Grand Theft Auto III	PC, PS2	001
2	Mafia	PC	030
3	Diablo 2	PC	008
4	Warcraft III	PC	010
5	Neverwinter Nights	PC	014
6	Medal Of Honor:...	PC	002
7	Hitman 2	PC, PS2, Xbox	018
8	Morrowind	PC, Xbox	034
9	Max Payne	PC, PS2, PSOne, Xbox	005
10	The Sims	PC, PS2	003
11	Icewind Dale II	PC	029
12	Gothic	PC	026
13	Battlefield 1942	PC	032

Battlefield 1942: Secret Weapons Of World War II PC



Przyszyły nowe rozkazy od dowództwa POLA BITEWNEGO 1942. STOP. Nowy dodatek w drodze. Na hasło BATTLEFIELD 1942 podać odzew SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II. Dary bogate, przyjąć bez wahania i zaglądania w zęby. STOP. Siedem nowych broni, m.in. Remington Auto 5 i Mauser K98. Do tego szesnaście pojazdów, z których część powstała w tajnych laboratoriach wojskowych i nie weszła jeszcze do seryjnej produkcji. STOP. Osiem nowych map i dwie nowe formacje: brytyjscy komandosi i niemieckie oddziały specjalne. STOP. Pola bitewne rozciągają się od skutej lodem, zaśnieżonej Norwegii po ciepłą, letnią Pragę, nad którą właśnie zapada zmierzch. STOP. Dwójka na końcu tytułu nie oznacza, iż jest to druga część. STOP. Nad programem pracują Szwedzi ze znanego studia Digital Illusions. STOP. Jesienią START.



Fire Chief PC

Zamachy z dnia 11 września 2001 roku zapoczątkowały polityczno-wojskową kampanię skierowaną przeciwko światowemu terroryzmowi, której przejawem była m.in. wojna w Iraku. Zdaniem niektórych jej kolejnym celem powinna być Syria, zdaniem innych – sam Bush i jego Stany Zjednoczone. Wydaje się, że najlepiej na tym całym zamieszaniu wyszli amerykańscy strażacy. Dzięki bohaterskiej postawie w czasie ataków stali się w USA jedną z najbardziej szanowanych warstw społecznych i... doczekali się gry komputerowej. W FIRE CHIEF pojawi się 10 misji, takich jak pożar lasu, eksplozja w elektrowni jądrowej czy w wypełnionym ludźmi banku. Gracz otrzyma do dyspozycji kilkadziesiąt rodzajów pojazdów ratowniczych, armię zawodowych strażaków, a nawet sztab kryzysowy! Silną stroną programu będzie ładna trójwymiarowa grafika oraz realistyczny system rozprzestrzeniania się ognia. Zagrasz, a chłopak rozprzestrzeni się na twoim biurku i nawet myszka myknie ci na pokoje.



Morrowind: Bloodmoon PC

Wyobraź sobie klasyczne odnóże konia, przybliż się w myślach do niego, przyjrzyj dokładnie, a następnie przelicz palce dowolnie wybranej nogi. Wyszło sztuk jeden? Zgadza się! Masz dobre wyobrażenie o budowie konia. Sęk w tym, że w niniejszej zapowiedzi zwierzę to nie ma racji bytu. Niezależnie bowiem od tego, jak bardzo by się starało, i tak nie doliczy się na palcach swojej „dłoni" wszystkich dodatków do gry MORROWIND. Po wydanym na Zachodzie (a wkrótce również i w Polsce) rozszerzeniu o nazwie TRIBUNAL, firma Bethesda zapowiedziała BLOODMOON. Zaprowadzi on twojego bohatera do targanej przez śnieżne burze krainy Sollstheim. Mieści się tam niewielka kolonia górnicza, nękana przez watahy wstrętnych wilkołaków. Będziesz jej bronił, walcząc między innymi z trolami i śnieżnymi żyjątkami. Jeśli jednak ci niewdzięcznicy nie przyjmą cię odpowiednio, przyłączysz się do malowniczych wilkołaków i przekonasz górników, że upuszczenie oskarda jest ostatnią czynnością, jaką wykonają w swym nędznym życiu.



Michał „Joel" Zacharzewski, TOP-13 Michał „Krooger" Cichy

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

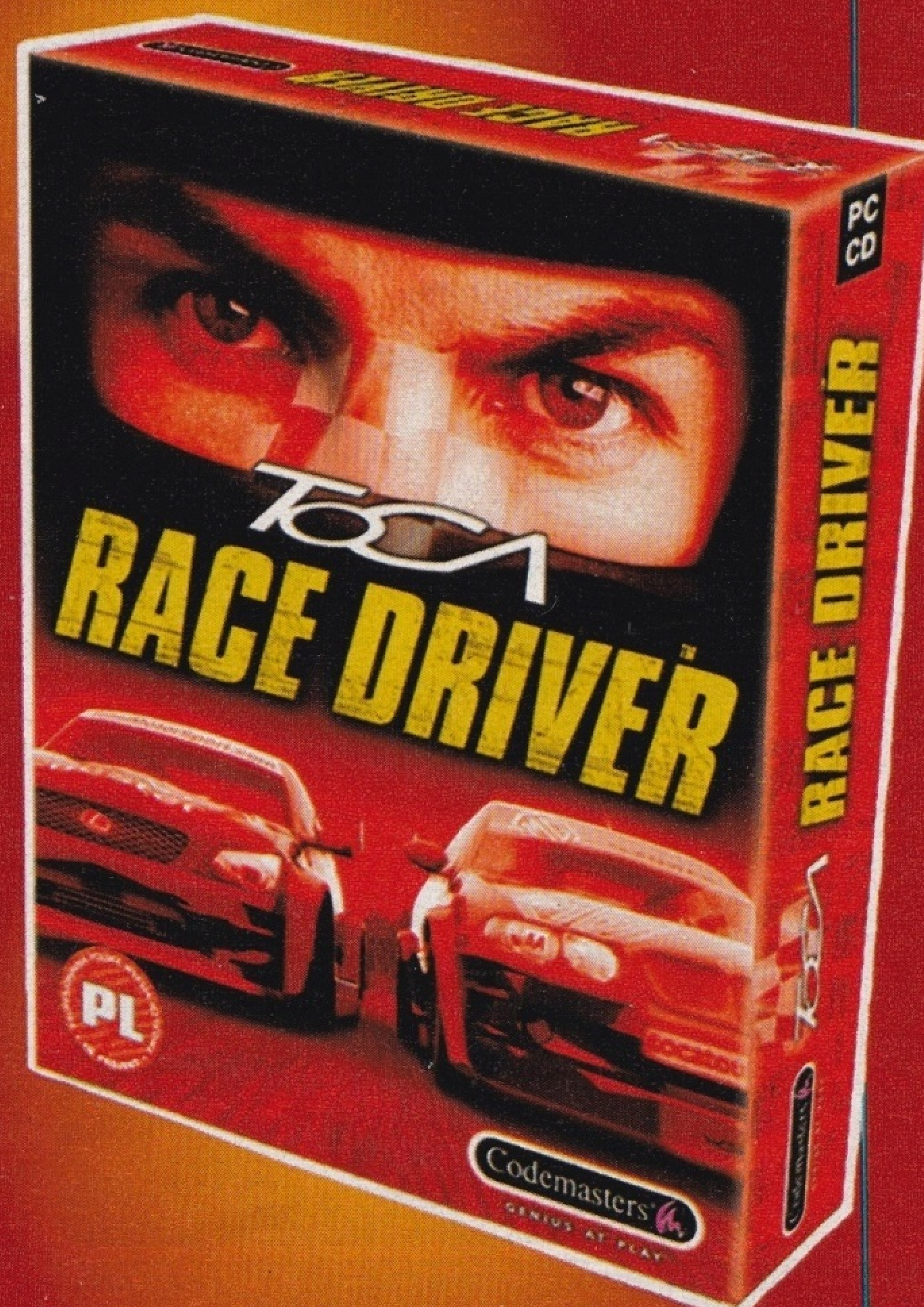
004	Heroes Of Might And Magic IV – PC	016	Commandos 2 – PC
012	SW: Jedi Knight II – PC, Xbox, GCN	042	Twierdza – PC
027	FIFA 2003 – PC, PS2, PSOne, Xbox	031	Medieval: Total War – PC
019	Disciples 2 – PC	013	Spider-Man... – PC, PS2, GCN, Xbox
040	Soldier of Fortune 2 – PC	024	Beach Life – PC
023	Final Fantasy X – PS2	028	NFS3: Hot... 2 – PC, PS2, Xbox, GCN
043	StarCraft – PC	007	Super Smash Bros Melee – GCN
025	GTA Vice City – PS2	033	Black & White – PC
035	Baldur's Gate – PC	039	The Thing – PC, PS2
006	Return To Castle... – PC	038	Operation Flashpoint – PC
036	Unreal Tournament 2003 – PC	017	Larry 7 – PC
015	Age of Mythology – PC	011	Harry Potter i ka... – PC, PSOne, PS2, GBA
041	Tekken 4 – PS2	020	Duke Nukem Manhattan – PC
009	Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox	037	The Sting – PC
021	Dungeon Siege – PC	022	RalliSport Challenge – PC, Xbox

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę TOCA RACE DRIVER ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



Zginiesz marnie! Chyba że jesteś specem rozgrywki tego typu lub lubisz powtarzać misje w nieskończoność

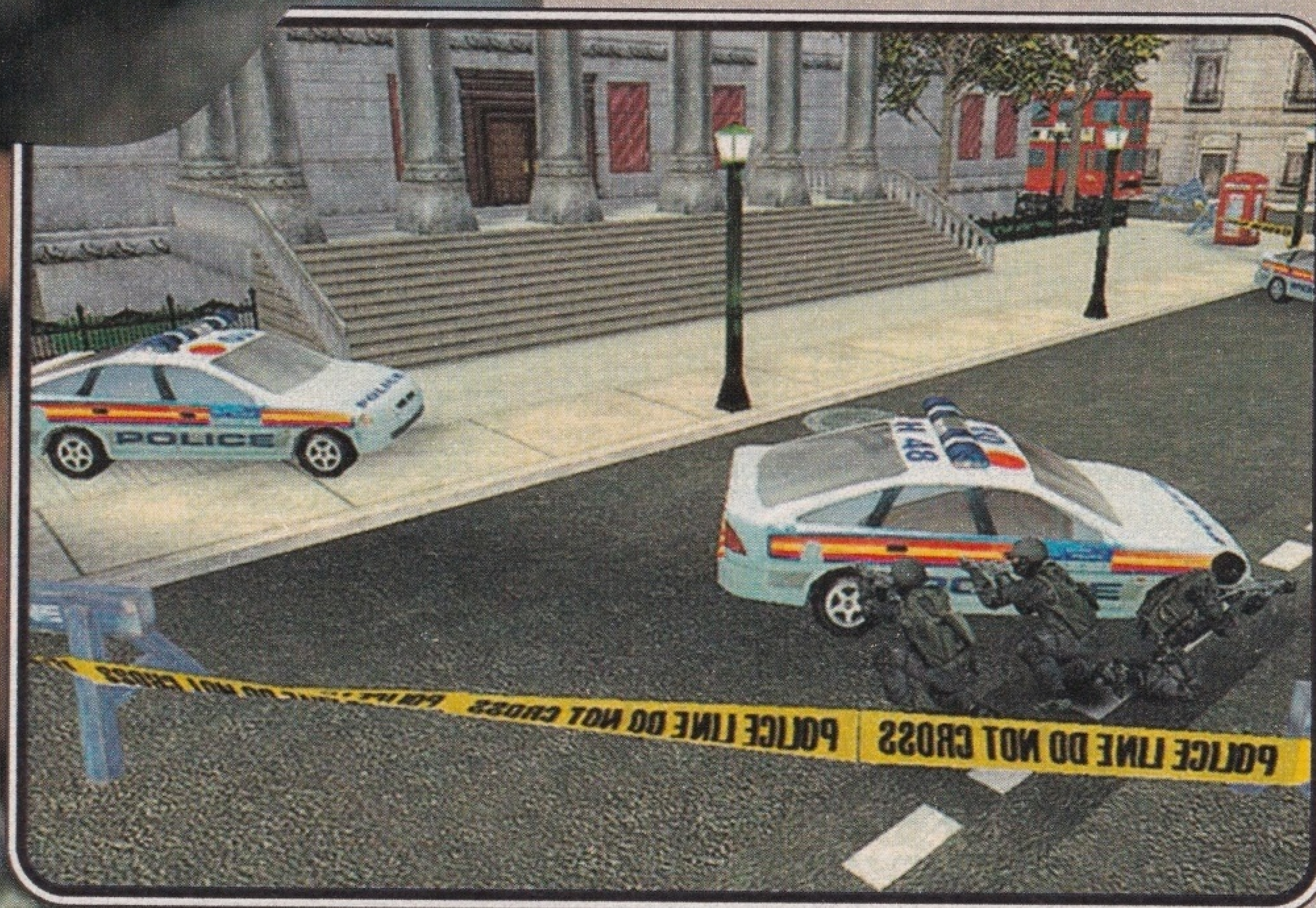
Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield





Cykl RAINBOW SIX dostarcza nam emocji od 1998 roku. Tak naprawdę tę grę można albo kochać albo nienawidzić – jeden strzał oznacza tu z reguły jednego trupa, co w porównaniu z przyjmującymi kilogramy ołowiu terminatorami z COUNTER-STRIKE może wydawać się wręcz... nienaturalne. Mówiąc krótko, nie sposób pozostać wobec tego tytułu obojętnym. Dlatego też, zamiast dalej ściemniać, stwierdzam autorytarnie – RAVEN SHIELD to zdecydowanie najlepsza część tej znanej serii. I nie może być inaczej.

Paradoksalnie, omawiany tytuł nie oszołomi cię wielką liczbą nowości. Pod wieloma względami RAVEN SHIELD stanowi bardziej remake ani-



Rainbow Six: Raven Shield
FPP

5-

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 1.7 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Ubi Soft / Play-It**
- www.raven-shield.com

cena 129.99

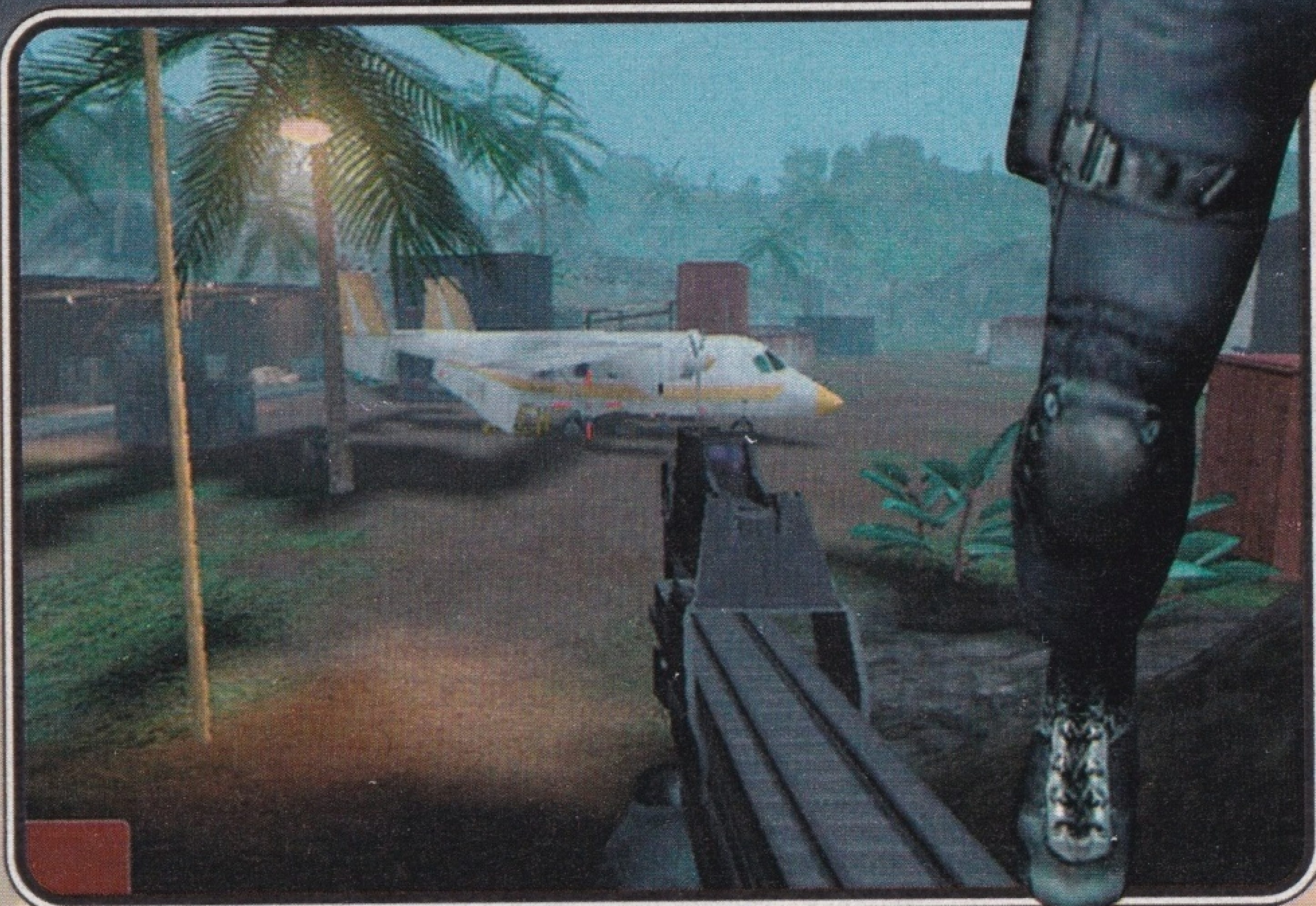
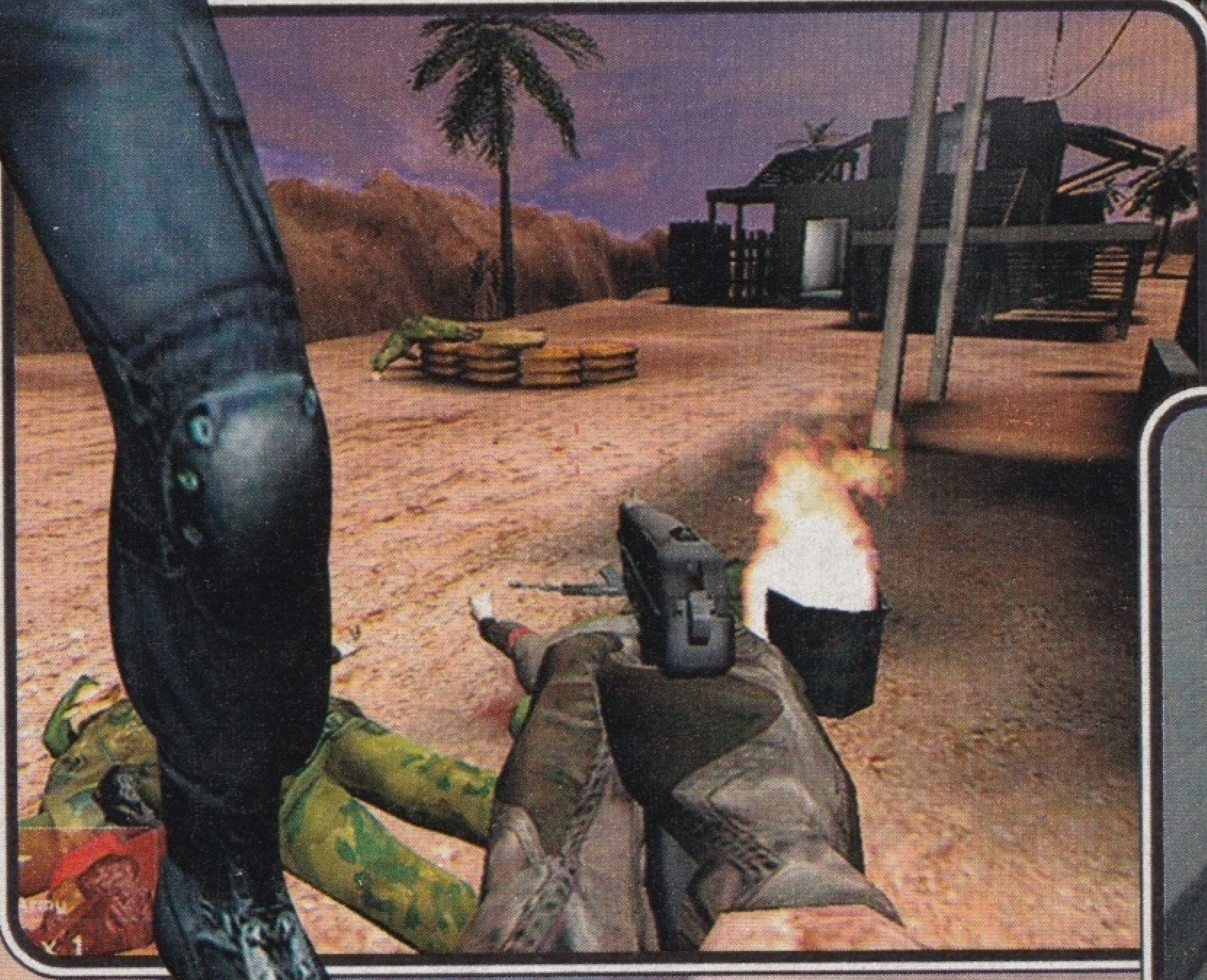
\+ Świetna grafika, prostszy interfejs. To lepsza część RAINBOW SIX

– Dziwne animacje, niewiele nowego

Grafika 5- | Dźwięk 4 | Frajda 5

Lubisz trudne gry? Czekasz na prawdziwe wyzwanie? Sprawdź tę! **Fabuła da ci sporo do myślenia...**




żeli klasyczny sequel. Oczywiście znajdziesz tutaj kilka nowych mapek i odczujesz generalny tuning rozgrywki, ale wielu graczy – zwłaszcza hardcore'owych fanów RS – poczuje się w zasadzie jak w domu. Podobnie jak w przypadku poprzednich części gry, istotę programu stanowi dowodzenie elitarnym oddziałem antyterrorystycznym. Poszczególni żołnierze zdają się być żywcem przeniesieni z poprzednich części serii – delikatnie zmienił się za to sposób przyłączania ich do poszczególnych grup. Zmiany te są jednak na tyle subtelne, że nie ma się co na ich temat specjalnie rozpisywać. Dość powiedzieć, że teraz wszystko idzie nieco sprawniej, a poszczególne ekrany są bardziej przejrzyste. Poprawiony został też system planowania akcji. Nie zrozum mnie źle – wciąż należy do tych bardziej skomplikowanych, lecz teraz istnieje zdecydowanie większa szansa, że nie odstraszy on laików. Bardzo pomocne okazuje się być okienko, w którym ukazywane jest to, co na danym etapie planu widzi zaznaczona grupa. Warto też nadmienić, że standardowe, przygotowane przez dowództwo plany mają spore szanse na powodzenie. Na każdy poziom przypadają dwa plany standardowe (jeden nastawiony na kooperację kilku grup oraz jeden dla samotnego oddziału), co – w przeciwieństwie do poprzednich części programu – daje ci pewną możliwość wyboru.



Tym samym dochodzimy do serca gry. Tutaj zmieniło się najwięcej. RAVEN SHIELD napędzany jest przez kod graficzny UNREAL II i – co tu dużo mówić – daje się to odczuć. Wprawdzie poprzednie odsłony RAINBOW SIX nie należały do najbrzydszych gier na świecie, to jednak brakowało im nieco barokowego przepychu, tak charakterystycznego dla popularnych hitów. Te czasy należą jednak do przeszłości. W tej odsłonie gry uwagę zwracają zwłaszcza rewelacyjne modele postaci – są pełne szczegółów i rzeczywiście fajnie się poruszają. Kiksy pojawiają się chyba tylko w przypadku śmierci postaci. System rag-doll nie jest jeszcze doskonały, przez co trupy zdradzają tendencję do nader nienaturalnego układania się na ziemi. Ogólnie jednak nie ma się do czego przyczepić. RAINBOW SIX nigdy bowiem nie wyglądał równie dobrze. Na pochwały zasługują zwłaszcza granaty dymne – które nie dość że wybuchają w świetny sposób, to jeszcze okazują się rzeczywiście przydatne na polu bitwy.

Cieszy też fakt, że nie uleciało nic z dawnego klimatu gry. RAVEN SHIELD jak mało która produkcja potrafi oddać koszmar strzelaniny w ciasnych, zamkniętych pomieszczeniach. Zwłaszcza że terroryści są zarówno dobrze przygotowani technicznie, jak i wyćwiczeni. W zasadzie w każdej chwili coś może „pójść nie tak", a wtedy rozpętuje się prawdziwe piekło. Nawet przebudowane menu poleceń dla podwładnych może być w tym momencie niewystarczające.

Ale to w końcu o chaos w RAVEN SHIELD chodzi. Jeżeli sprawnie poradzisz sobie z realizacją planu i dowodzeniem ludźmi, to – teoretycznie – sukces masz zapewniony. Zwłaszcza że do twojej dyspozycji pozostawiono imponujący arsenał giwer i najnowszego sprzętu. Bronie występują w tysiącach odmian i w milionach konfiguracji. Mnie najbardziej ucieszyło jednak to, że wreszcie widać na ekranie, jaki sprzęt trzyma prowadzony aktualnie żołnierz. Każdy egzemplarz broni to małe dzieło sztuki. Bardzo efektownie prezentuje się zwłaszcza czujnik bicia serca, który tym razem pojawił się w formie umożliwiających patrzenie „przez" ściany i podłogi gogli. Jeżeli miałbym wskazać, co nie odpowiada mi w RAVEN SHIELD, bez zastanowienia wymieniłbym poziom trudności. Nawet na najniższym poziomie niemożliwe okazuje się zapisywanie stanu gry podczas misji, co potrafi być bardzo dokuczliwe (kiedy będziesz zaczynał zadanie siódmy raz z rzędu, zrozumiesz, o co mi chodzi). Przez to RAVEN SHIELD staje się pozycją hermetyczną, którą docenią tylko zagorzali fani gatunku. Ale, z drugiej strony, to przecież z myślą o nich Ubi Soft Montreal stworzył tę grę. Na naszym rynku ukazała się ona w polskiej wersji językowej. Powinno to pomóc mniej wprawnym „anglistom" zapoznać się z serią.



▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński



Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Oto na rynku pojawiła się kolejna część przygód uwielbianego przez kinomanów archeologa

Akcja gry toczy się w roku 1935. Tym razem przedmiotem, którego szuka Indy, jest perła zwana Sercem Smoka. Do wyścigu o nią stają żądni władzy naziści z Albrechtem von Beckiem na czele oraz współpracujący z nimi Marshal Kai. Perła znajduje się w tytułowym Grobowcu Cesarza. Zanim jednak dotrzesz do niego, musisz odnaleźć porozrzucane po całym świecie elementy Zwierciadła Marzeń.

Indy jak zwykle zabierze cię w wiele pięknych i niebezpiecznych miejsc. Zwiedzisz Sri Lankę, poznasz najciemniejsze zakamarki zamku w Pradze i wykopaliska w Istambule, aby w końcu dotrzeć do tytułowego Grobowca Cesarza. Droga do celu oczywiście nie jest taka prosta. Przede wszystkim musisz zmierzyć się z masą przeciwników, którzy zrobią wszystko, aby pokrzyżować twoje plany. Na szczęście nie przez całą grę będziesz sam. W pewnym momencie dołączy do ciebie przepiękna Mei Ying, która dzięki znajomości wschodnich sztuk walki bardzo ułatwi ci pracę.

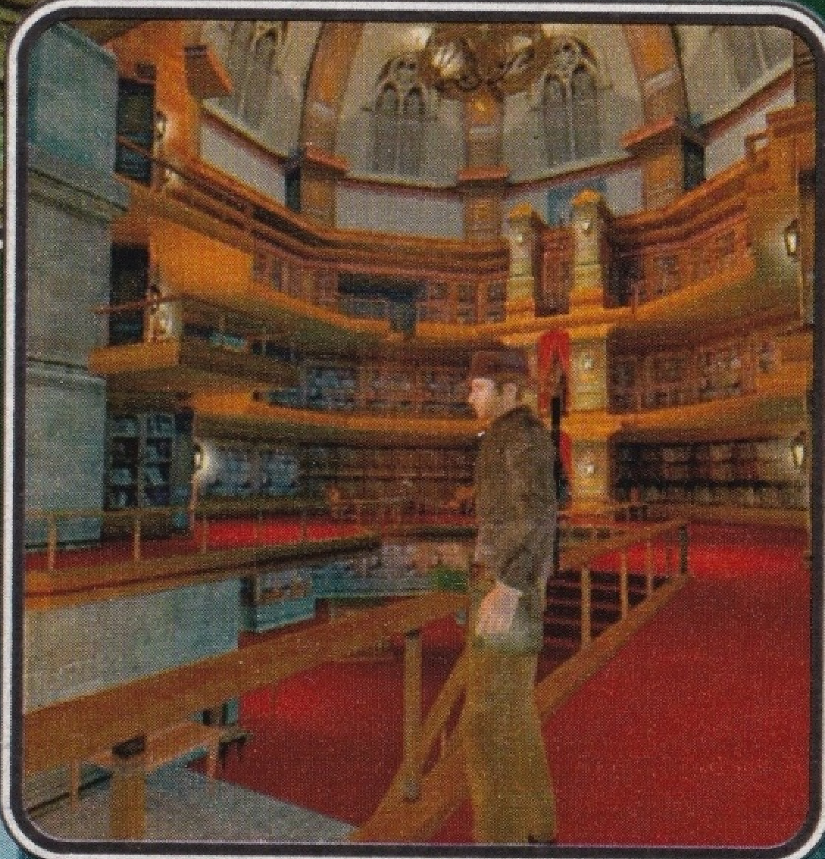
Do podstawowych umiejętności Jonesa należą: chodzenie, bieganie, skakanie, wspinanie się, chodzenie po gzymsach, turlanie się i oczywiście sprawne posługiwanie się biczem. Indy potrafi również pływać, pamiętaj jednak, że pod wodą kryją się rekiny, aligatory czy nawet ogromna ośmiornica!

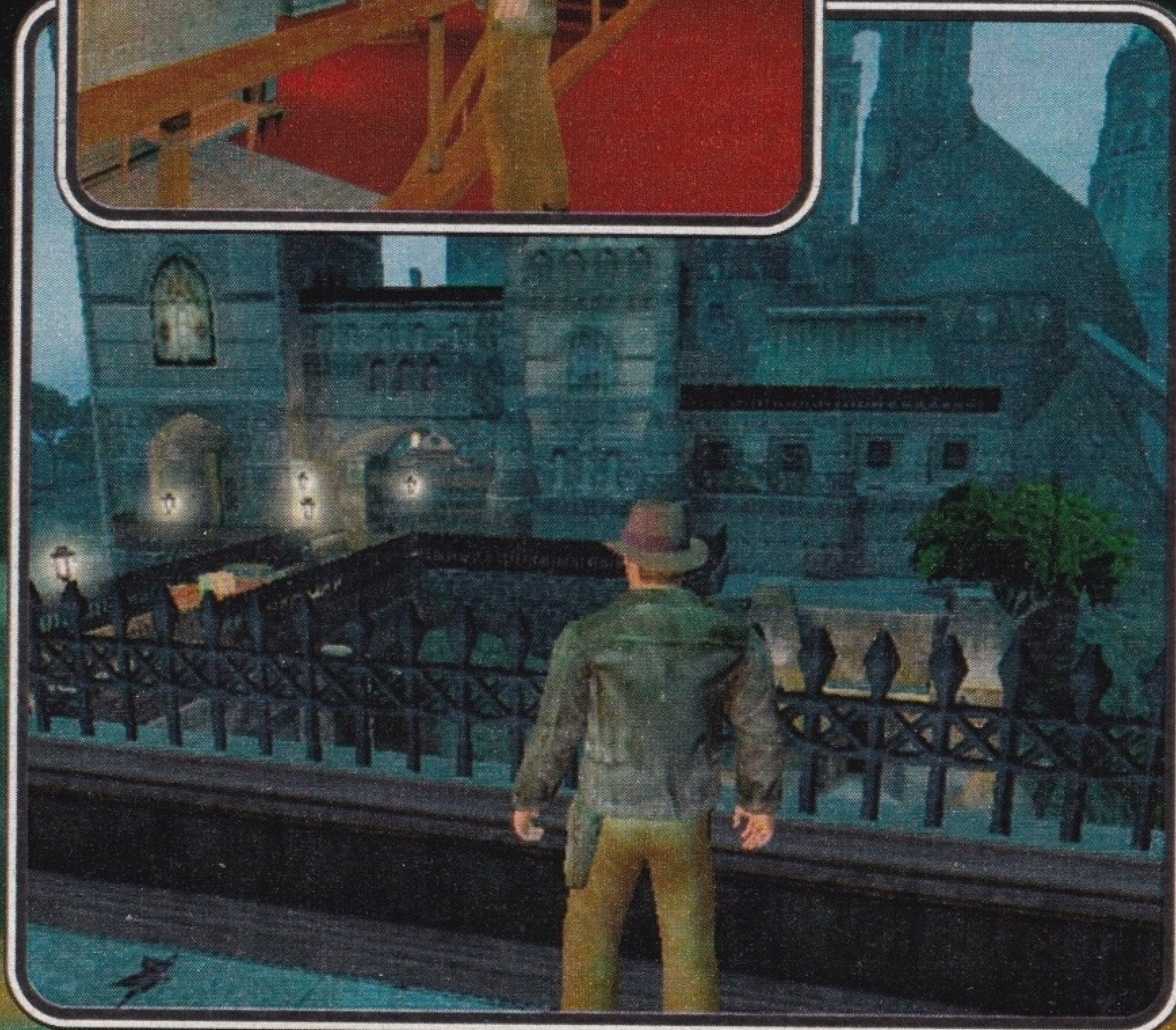
Chociaż w grze najważniejsze są elementy zręcznościowe, to i tak nie zabrakło różnego rodzaju zagadek. Nie zmuszają one do nadmiernego wysilania szarych komórek, często jednak będziesz musiał rozwiązywać problemy typu: na którą linę skoczyć lub jak ominąć zastawione pułapki. Jeśli masz okazję, rozejrzyj się spokojnie, a może gdzieś znajdzie się jakaś dźwignia, która pozwoli ci wyeliminować wszystkich przeciwników za jednym zamachem bądź w ogóle uniknąć rozlewu krwi.

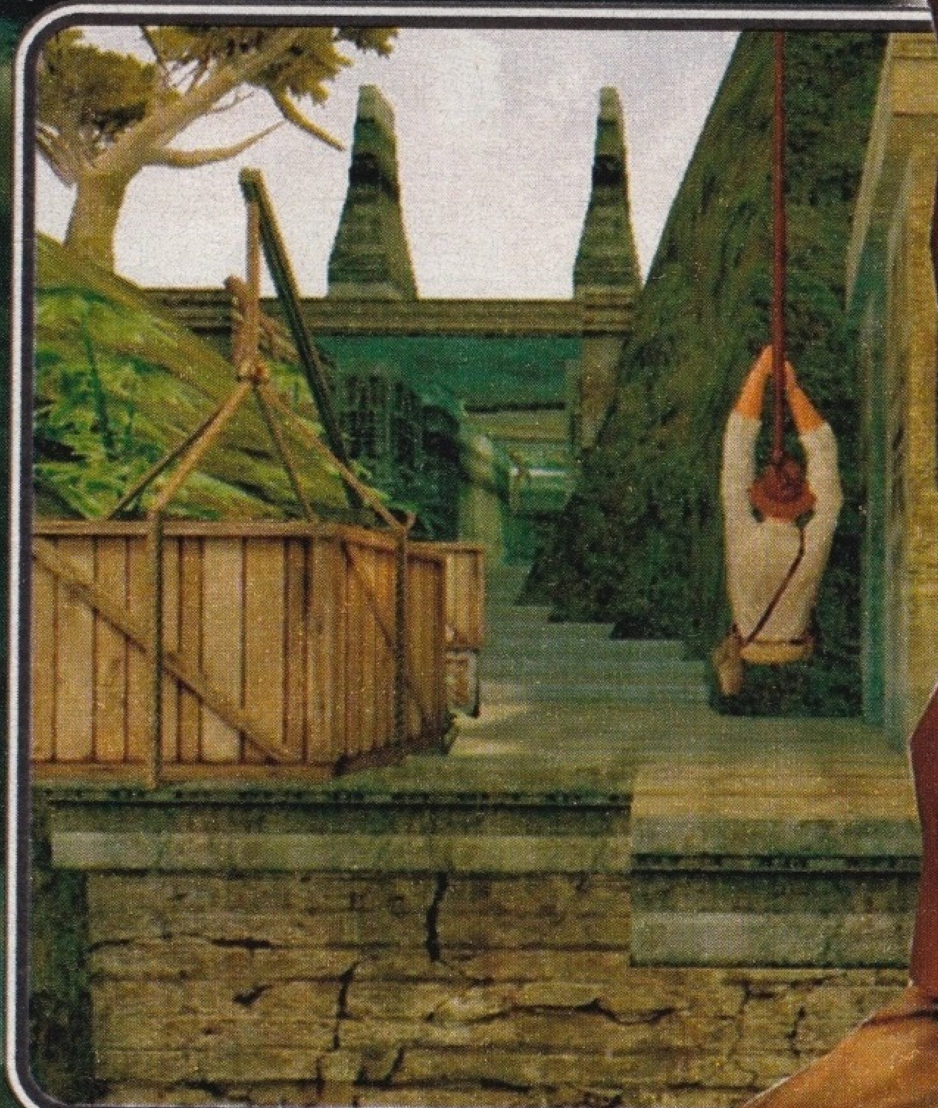
Jeśli jesteś spragniony naprawdę ogromnych emocji, to możesz być pewien, że ich nie zabraknie. Co powiesz na strzelanie z karabinu umieszczonego na dachu kolejki linowej do przelatujących obok samolotów? Albo jak ci się podoba możliwość szalonej przejażdżki rikszą, kiedy goni cię masa uzbrojonych w karabiny łotrów? Mało? Możesz być pewien, że podobnych atrakcji jest w grze o wiele, wiele więcej.

Dużym plusem programu okazuje się brak możliwości zacięcia się w jednym miejscu. Jeśli znalazłeś się w jakimś pomieszczeniu i nadal żyjesz, to znaczy, że jest gdzieś wyjście, musisz jedynie poszukać. Nie ma szans, abyś wpadł w jakąś pułapkę i był zmuszony do restartu poziomu, ponieważ jakimś cudem Indy nie stracił całej energii.









Indiana Jones and the Emperor's Tomb — **5**

TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 733 MHz, 128 MB RAM, 1.75 GB HDD — cena 169.00
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **LucasArts Entertainment / LEM**
- www.lucasarts.com/products/indiana

\+ Fabuła, grafika, muzyka, dźwięk, widowiskowe walki, zagadki

– Cena, niezbyt wygodne sterowanie

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

Produkt obowiązkowy dla każdego fana przygód Indy'ego. **Bardzo udana gra! Polecamy!**



Możesz być pewny, że to, co zobaczysz podczas gry, zrobi na tobie wrażenie. Wszystkie lokacje są naprawdę przepiękne i pełne detali. Dookoła wszystko żyje, spłoszone ptaki odlatują, a w wodzie pływają rybki. W zamkniętych pomieszczeniach płoną pochodnie, a gdzieniegdzie biegają szczury. Efekt zwiększa dodatkowo udźwiękowienie lokacji, zwłaszcza odgłosy natury.

Wpływ na otoczenie masz bardzo duży. Nawet podczas walki, kiedy Indy bądź któryś z przeciwników upadnie na jakąś skrzynię, rozpada się ona na drobne kawałki!

Nie uniknięto jednak błędów związanych z eksplozjami. Stojące tu i ówdzie beczki można bardzo ładnie wysadzić, używając rewolweru czy karabinu. Wybuch granatu nie jest jednak w stanie ich uszkodzić. Czy to nie trochę dziwne?

Jedną z najbardziej denerwujących rzeczy jest sterowanie. Sprawia ono wrażenie trochę nieprzemyślanego i prawdę mówiąc potrzeba czasu, aby się do niego przyzwyczaić. Niestety, wykonywanie niektórych czynności do końca pozostanie niewygodne. Ratunkiem może być skorzystanie z pada, jednak nawet wtedy sterowanie nie jest komfortowe. Kolejną niedogodność stanowi brak opcji zapisu stanu gry. Niektóre plansze są naprawdę skomplikowane, trzeba na nich dużo skakać, są pełne głębokich przepaści, pułapek i nie trudno o to, aby noga się powinęła. Często ginie się praktycznie pod koniec poziomu i trzeba wszystko zaczynać od nowa. Sprawę pogarsza jeszcze fakt, że poziomy strasznie długo się ładują.

Jedną z najciekawszych rzeczy w INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB są bez wątpienia walki. Początkowo jest dosyć łatwo, jednak z poziomu na poziom inteligencja przeciwników rośnie – zaczynają uciekać, alarmować innych, wykonywać coraz częstsze i bardziej skuteczne uniki. Ty natomiast możesz wykonywać ciosy normalne oraz specjalne, jak również blokować te zmierzające w twoim kierunku. A co powiesz na możliwość robienia kombosów? Tak, tak, twoje ataki mogą składać się z serii różnych uderzeń. Złapiesz przeciwników za kołnierzyki i zepchniesz ich w przepaść bądź uderzysz nimi o ścianę. Zajdziesz ich od tyłu, skopiesz, kiedy leżą na ziemi. Jeśli się postarasz, to może ci się udać nawet zamroczyć wroga! Podczas walki wykorzystasz też różne elementy otoczenia. Możesz użyć łopaty, nogi od stołu, krzesełka, a nawet rzucać butelkami – ale uważaj, przeciwnicy również to potrafią! Przy pomocy bicza możesz łapać ich za gardło i przyciągać do siebie w wiadomym celu albo po prostu wytrącać im broń i biczować jak niewolników. Chociaż walka wręcz należy do najczęstszych, nie zmienia to faktu, że do likwidowania wrogów możesz również używać rewolweru, Lugera z tłumikiem, MP-40 SMG, strzelby, kuszy, granatów i noży. I w tym miejscu kolejna ciekawostka. Otóż przeciwnicy potrafią podnieść twoją broń i zacząć z niej strzelać! Podobnie jest z granatami, które odrzucają. Naturalnie ty również możesz zabierać broń i tu kolejna mała uwaga – staraj się,



aby przeciwnik oddał jak najmniej strzałów, zanim mu ją zabierzesz, ponieważ wtedy będziesz miał więcej amunicji.

Tak czy inaczej, walka nie należy do najprostszych – nie wystarczą trzy ciosy maczetą czy jeden strzał z pistoletu – musisz się trochę napocić, nim powalisz wroga trupem. Przyjdzie ci walczyć również z postaciami spełniającymi rolę bossów – przy nich musisz naprawdę zastanowić się jak uderzyć, aby zabić, bo każda z tych „istot" ma inną „piętę Achillesa".

Muzyka nagrana przez 65. osobową orkiestrę jest wręcz olśniewająca. Melodie brzmią, jakby zostały żywcem wyjęte z filmu – naturalnie nie zabrakło wplecionego gdzie tylko się da najbardziej znanego muzycznego motywu. INDIANA JONES AND EMPEROR'S TOMB robi bardzo dobre wrażenie. Kilkanaście godzin z życia wyparowuje jak z bicza strzelił!

▪▪▪ Grzegorz „Murmur" Młodawski









DELTA FORCE® HELIKOPTER W OGNIU

Nie jest to program dla wyrafinowanych taktyków, ale przeciętny człek może liczyć na dobrą zabawę...

Gra DELTA FORCE: HELIKOPTER W OGNIU nieprzypadkowo nosi taki sam tytuł, jak widowiskowy film Ridley'a Scotta, który nie tak dawno można było obejrzeć w kinach. Najprawdopodobniej to dopiero początek fali programów o tematyce wojennej, które już zmierzają w naszym kierunku.

Konflikt przedstawiony w grze dotyczy sytuacji w Somalii w latach 1992-1993. W tym czasie wojska ONZ wkroczyły do ogarniętego walkami klanowymi kraju, by zaprowadzić pokój i zapanować nad szalejącą wojną domową. Celem numer jeden był Mohammed Aidid, który stał na czele somalijskiej milicji. Najbardziej krwawa bitwa od czasów Wietnamu rozegrała się podczas próby przejęcia dwóch z jego oficerów. Zginęło 18 żołnierzy amerykańskich, 84 zostało rannych, a Somalijczycy strącili dwa tytułowe helikoptery klasy Black Hawk.

DF: HELIKOPTER W OGNIU to krzyżówka taktycznej gry akcji, takiej jak seria RAINBOW SIX, i rasowego shootera FPP. Szczególnie łatwo to zauważyć na podstawie zachowania się przeciwnika oraz żołnierzy z twojego oddziału. Większość z nich nie potrafi trafić wroga z zaledwie kilku metrów! Praktycznie cały ciężar walk spoczywa na tobie, wróg nadrabia jedynie liczebnością. Oczywiście w kilku miejscach gry akcja została wcześniej tak ustalona, że jeśli nie zastrzelisz przeciwnika w określonym czasie, to on automatycznie cię trafi.

Kolejna sprawa to odporność żołnierzy z oddziałów Delta Force. Każdy z nich może otrzymać kilka ran postrzałowych i dalej brać czynny udział w akcji. W dodatku wystarczy użyć apteczkek polowych, które rozsiano po etapach, by przywrócić twojemu wojownikowi idealny stan zdrowia. Na szczęście celnego wystrzału z granatnika nie da się przyjąć na „klatę".

Fantastycznie zostały wykonane etapy, kiedy obsługujesz ciężki karabin maszynowy z helikopterów Black Hawk czy terenowych Humvee. Podczas takich eskapad gwałtownie rośnie po-



DF: Helikopter w Ogniu
FPP

5-

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHZ, 256 MB RAM
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **VovaLogic / Cenega**
- www.novalogic.com/games/DFBHD

+ Różnorodność misji i krajobrazów, wyśmienita atmosfera

– Mały realizm, niska inteligencja przeciwników

Grafika 5+ | Dźwięk 5- | Frajda 5-

Bardzo dynamiczna i profesjonalnie zrobiona gra akcji – jednak to już nie jest gra taktyczna!







ziom adrenaliny, a przewaga technologiczna daje wyjątkową satysfakcję. Z pewnością nie jest to euforia wynikająca z zabijania wirtualnych ludzi, raczej smak zwycięstwa nad przeważającymi siłami wroga. Dopiero kiedy ukazuje się końcowa statystyka, dociera do ciebie, iż to tylko gra.

Jedną z największych trudności dla gracza, pomijając utrzymanie się przy życiu, jest odróżnianie cywilów od somalijskiej milicji. Na pierwszy rzut oka wyglądają identycznie, jedynie „kałach" w dłoniach odróżnia milicjantów od bezbronnych ludzi. Podczas intensywnych walk nigdy nie mogłem znaleźć czasu na odczekanie z kursorem na celu, by sprawdzić, czy przypadkiem nie wskazuje: nie strzelaj. W efekcie prawie każda misja kończyła się niewielkimi stratami wśród cywilów. Ukłon dla autorów – w rzeczywistej walce zapewne jest podobnie.

W DF: HELIKOPTER W OGNIU świetnie zrealizowano misje z użyciem noktowizora. Masz możliwość walki w całkowitych ciemnościach – zaskakiwania przeciwnika, a najczęściej eliminacji zagrożenia, zanim ono powstanie. Z noktowizora nie można jednak korzystać non-stop, gdyż w dobrze oświetlonych pomieszczeniach nie da się niczego dojrzeć.

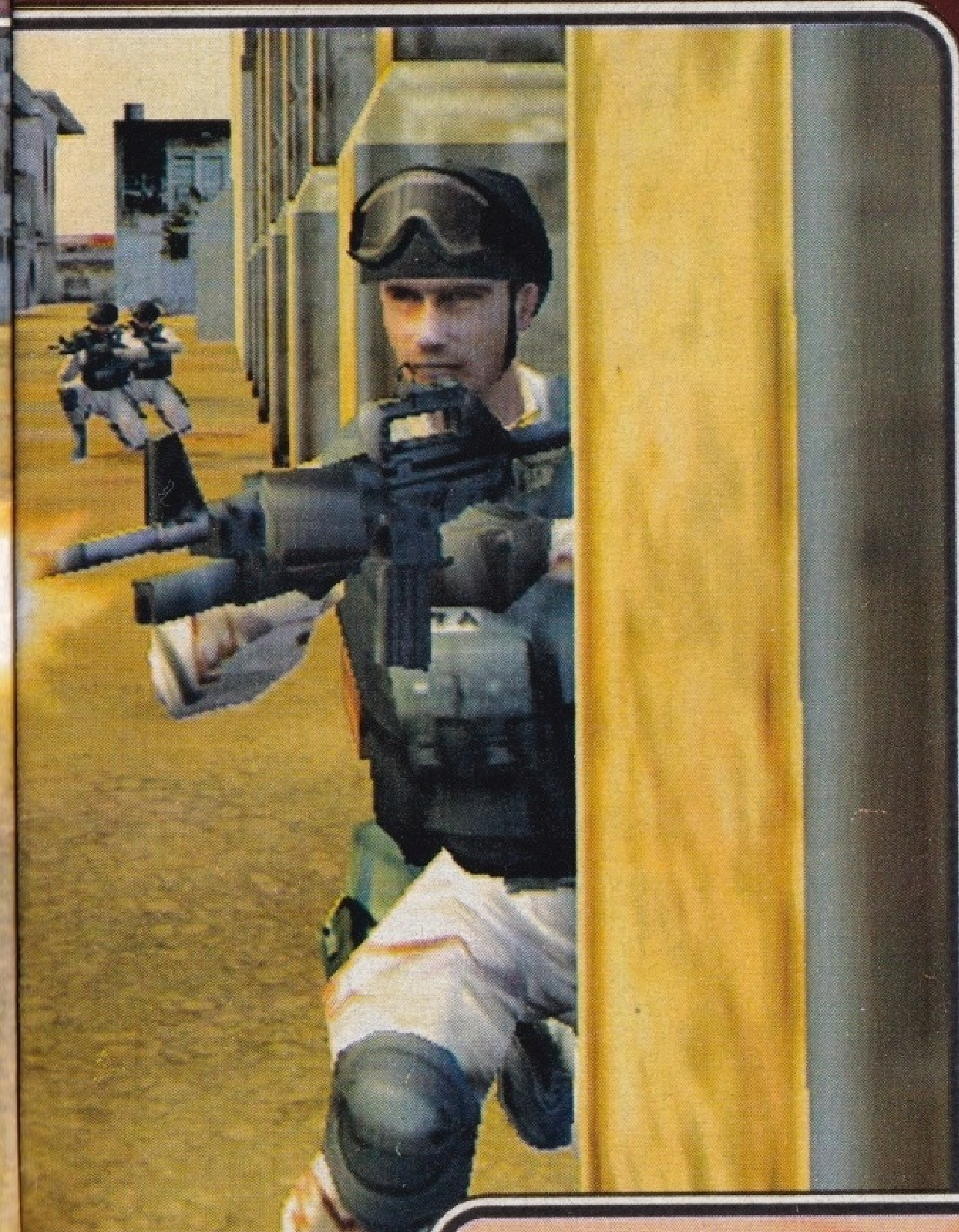
Wrażenie zagrożenia potęgowane jest przez wiele różnych elementów. Czasami wystarczy zaledwie fragment rozmowy przez radio z osaczonymi żołnierzami ONZ, by od razu przyspieszyć tempo działania. Jednak zdarzają się momenty, kiedy nie ma czasu do stracenia – wtedy wszelkie plany i strategie dowódców schodzą na drugi plan.

Aby utrzymać równowagę pomiędzy szaleńczymi atakami a chłodną oceną sytuacji, autorzy wprowadzili limit zapisów stanu gry na misję. Tutaj nie można podbiec 5 metrów, zapamiętać pozycję przeciwnika, po czym wczytać i bezbłędnie przejść dalej.

Walki przyjdzie ci toczyć w bardzo różnorodnych warunkach: pośród pagórków porośniętych wysoką trawą, w małych miasteczkach zbudowanych z błota i gliny, w portach, centrach miast, a nawet bezpośrednio z pokładu helikoptera czy ciężarówki jadącej przez pola. W tej materii autorzy spisali się na medal! Grafika DF: HELIKOPTER W OGNIU prezentuje się wyjątkowo dobrze, co jest dość zaskakujące jak na firmę zajmującą się robieniem megahitowych symulatorów helikopterów – tak, mówię o COMANCHE. Największym atutem oprawy wizualnej jest zastosowana kolorystyka. Czerwień chmur podczas zachodów słońca kontrastuje z błękitem czystych wód morskich, do tego falujące trawy i skromna roślinność komponują się w przepiękne, żywe krajobrazy. Bardzo efektownie wyglądają również tumany kurzu wzbijane przez lądujące helikoptery. Jedynie animacji postaci przydałby się mały lifting. Udźwiękowienie ogranicza się do krótkich serii z karabinów maszynowych oraz afrykańskiej muzyki z rockowymi wstawkami podczas bardziej emocjonujących momentów.

Gra może się nie spodobać jedynie graczom stawiającym na realizm, którego tutaj nie znajdziesz zbyt dużo. Jeśli jednak potrafisz dobrze się bawić bez korzystania ze wszystkich fałdów swojego mózgu, to gorąco zachęcam do zakupu tej gry.

▪▪▪ Tomasz „Coval" Kowalski





DEVASTATION

RESISTANCE BREEDS REVOLUTION

Jeśli spodziewasz się hitu, po godzinie gry w DEVASTATION poczujesz się totalnie zdewastowany...





Przyszłość nie przyniesie nam nic dobrego. Pieniądz raz jeszcze udowodni, że jest potężniejszy niż prawo i niż ludzie je stanowiący. W 2075 roku rządy demokratyczne należą już do przeszłości. Ich miejsce zajmują prawdziwi władcy XXI wieku – prężne megakorporacje. To właśnie one kształtują politykę gospodarczą i one decydują, co jest legalne, a co już nie...

Nazywasz się Flynn Haskell i nie jesteś lewy. Jesteś prawy, cholernie prawy i mierzi cię, gdy ktoś szkodzi społeczeństwu. Dlatego właśnie działasz w ruchu oporu. Podkładasz bomby w urzędach i organizujesz przerzuty ściganych przez policję towarzyszy. Pewnego dnia w twoje spocone łapska wpada tajemnicza dyskietka. Niestety, zwykłe komputery nie potrafią jej odczytać. Wyruszasz więc na poszukiwania superhakera, który rozwali szyfr i ujawni kompromitującą zawartość nośnika. Po drodze dołączą do ciebie rebelianci, wśród których znajdzie się słodka jak czekoladka pani doktor. Cóż, w dobrej grze nie może zabraknąć laski w niewygodnym, ale seksownym skórzanym wdzianku!

Scenariusz strzelaniny DEVASTATION jest więc sztampowy i przypomina teksty pisane na potrzeby kina z Hollywood klasy C. Twardziel o złotym sercu, poświęcający się dla wyższych racji i w imię głoszonych idei wzniecający powstanie, pojawia się przecież w co drugiej strzelaninie FPP. Na szczęście komputerowe megakorporacje zdążyły już przyzwyczaić graczy do miernych historyjek za dwa dolary od strony. W efekcie część fabularna programu stanowi jedynie nieszkodliwe tło dla widowiskowych ekscesów głównego bohatera.

Widowiskowych – bo na ekranie wiele się dzieje. Flynn z trudem przedziera się przez ponad 20 ciekawie zaprojektowanych poziomów, pełnych ślepych korytarzy, tuneli ściekowych, niewielkich baz wojskowych, warsztatów czy „spokojnych" uliczek, na których po chwili robi się cholernie gorąco. W czasie swej wędrówki bohater strzela z pistoletów i karabinów, podnosi znalezione noże, deski i butelki, rzuca granatami, ciska krzesłami i beczkami, macha kataną i stosuje zabójcze szczurze bomby. Arsenał to iście imponujący i zarazem diablo skuteczny, głównie za sprawą sztucznej nieinteligencji przeciwników. Paradujący po ekranie bandyci cierpią na chroniczną ślepotę i nie widzą, co dzieje się marne trzy metry od końcówki ich nosa. W dodatku na ostrzał reagują klasyczną stójką bądź wolnym spacerkiem i wcale nie zamierzają się kryć (tudzież kryją się, kucając na środku podwórka). Z kolei twoi sprzymierzeńcy potrafią przez dobrą minutę strzelać... w ścianę. Czasem zachowują się jednak nieco bardziej inteligentnie. Przypominają wówczas boty zaprogramowane przez dobrze rokujących lamerów: biegają jak głupki dookoła, strzelając w niebo i próbują zadeptać przeciwnika, zamiast po prostu palnąć go pociskiem po pysku.

To nie koniec błędów, na jakie przymknęli oczy betatesterzy DEVASTATION. Przykładowo rozłożone na planszy przedmioty zachowują się niezwykle dziwnie: uderzone wbijają się w podłogę bądź odbijają się od ścian i innych obiektów, wprawiając je w ruch i potęgując chaos panujący w pomieszczeniu. Kiedy indziej celny strzał w sam środek wrażej klaty nie

Devastation

4

Strzelanina FPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 256 MB RAM

cena 99.00

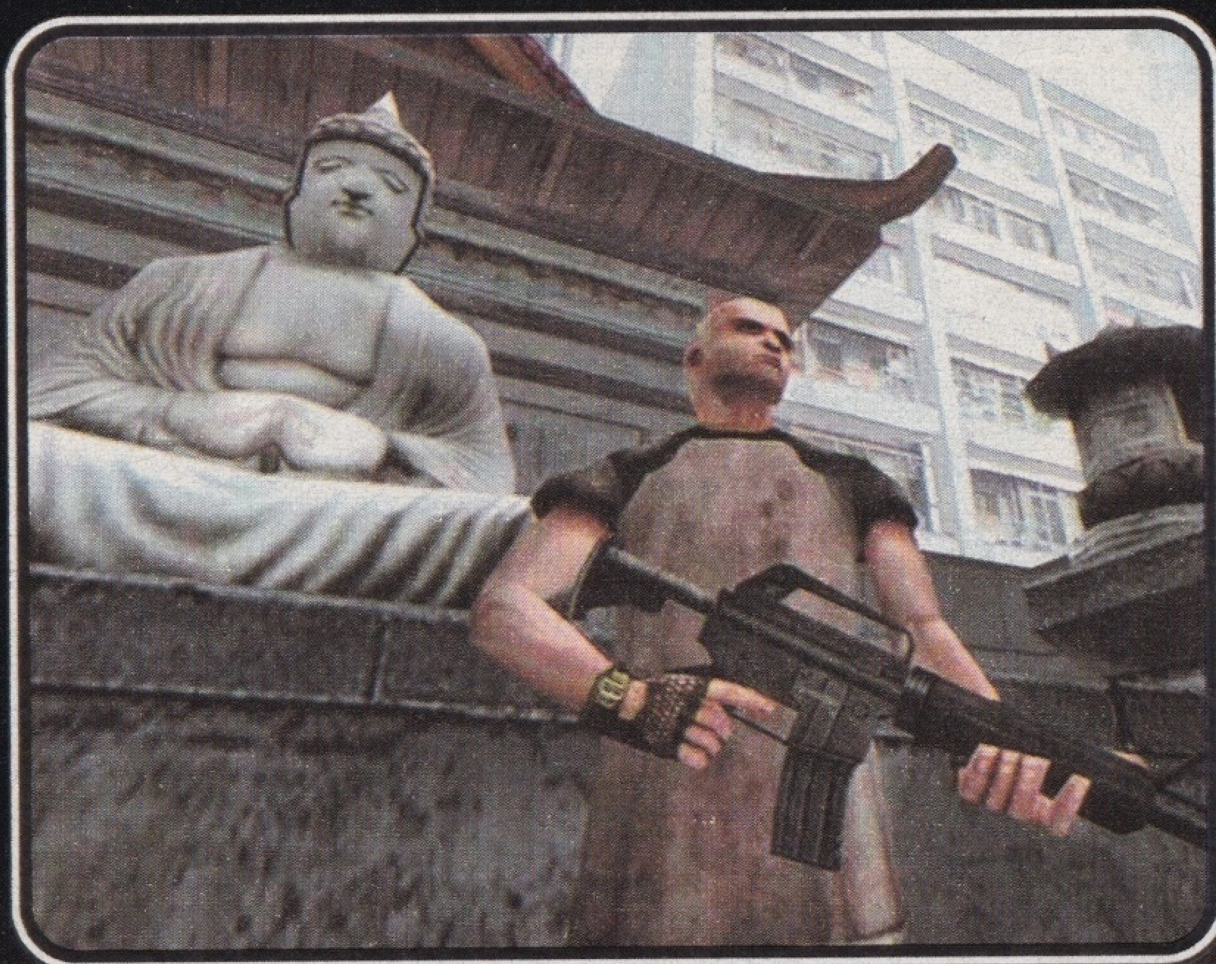
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Digitalo / LEM**
- www.devastation.pl

\+ Grafika kituś-bajduś, sporo jakże przyjemnego mordowania

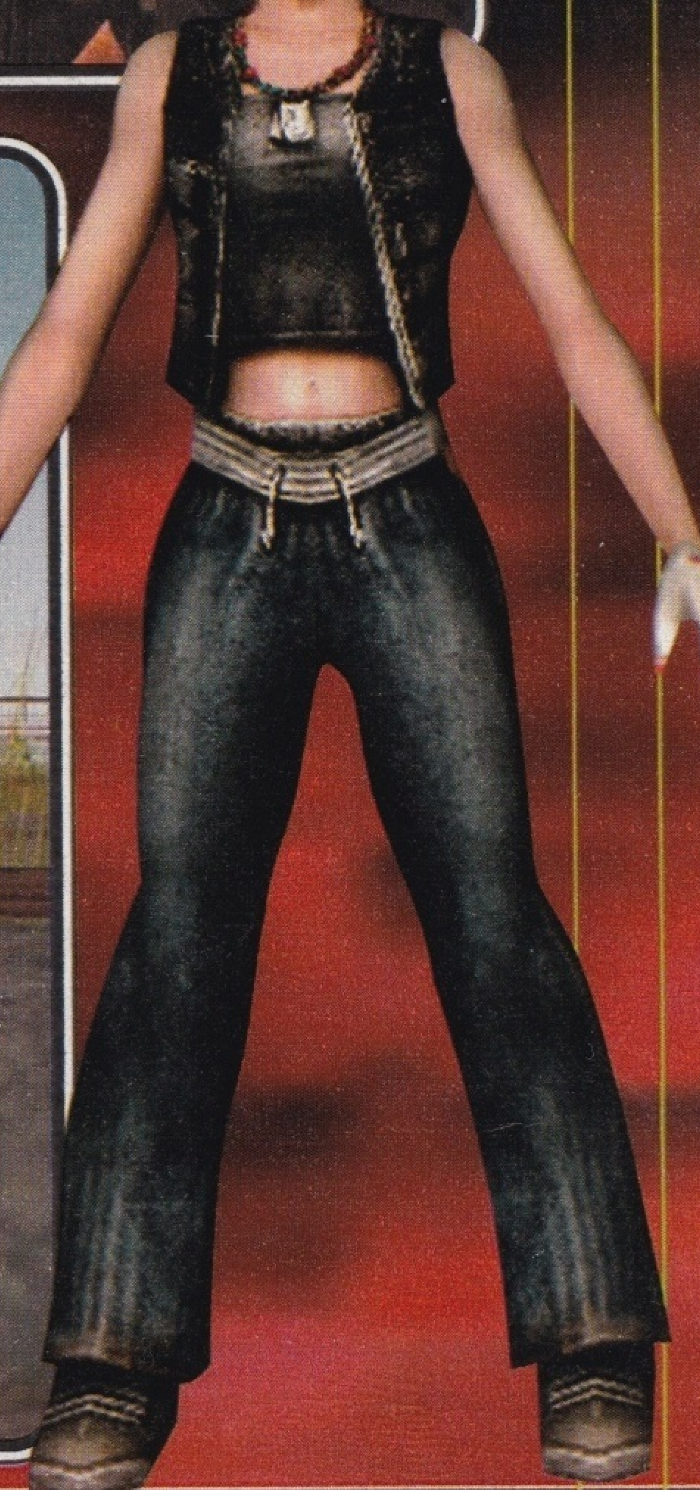
– Błędy, błędy, błędy...

Grafika	Dźwięk	Frajda
5-	3+	4

Kiedyś SIN i RED FACTION, później UNREAL 2, teraz DEVASTATION. **Kolejne głośne tytuły**, które okazały się tylko dobre







zostaje uznany, gdyż... nie i już. Z kolei w trybie Multiplayer gra ma tendencję do wykrzaczania się: pulpit systemu Windows pojawia się co kilkanaście minut. Sytuację ratuje wydana przez producentów łatka, która została zresztą zaimplementowana w polskiej edycji programu.

Nie oznacza to jednak, że DEVASTATION nadaje się na szmelc. Nie! Chwilami gra się bardzo przyjemnie, zaś wykonywanie kolejnych misji wyzwala sporo emocji. Niektóre pomysły noszą w sobie zalążek geniuszu i gdyby tylko były bardziej dopracowane, zyskałyby poklask gawiedzi. Zresztą i tak trudno oderwać się od monitora, choć pora późna i wypadałoby się kimnąć... mimo swych wad DEVASTATION wciąga niczym odkurzacz. Podobać może się zwłaszcza szata graficzna programu. Zarówno bronie, jak i otoczenie wyglądają ciekawie i przyciągają wzrok. Lokacje zaprojektowano z fantazją, eksplozje wymiatają, tekstury są wysokiej jakości (no, nie licząc postaci), zaś animacje wyglądają naturalnie – dużo lepiej niż w takim POSTAL 2. Na uwagę zasługuje też znany z RAVEN SHIELD system rag-doll, odpowiedzialny za zachowane się ciała w czasie upadku. Tu zdaje on egzamin na piątkę z plusem! Tyle tylko, że to graficzne bogactwo pociąga za sobą wzrost wymagań sprzętowych. Gdy po ekranie porusza się wiele postaci, gra potrafi się zaczkać na śmierć i to na Pentium 1,4 Mhz z 256 MB RAM i dobrym akceleratorem 3D. Zawodzą też dźwięki – nic dziwnego, że pierwsza łatka podmieniła znaczną część sampli. Muzyka nie dopasowuje się do toczących się na ekranie wydarzeń, jednak jest przyzwoita i nie męczy zbyt szybko. Tyle że przecież grę kupuje się dla gry, a nie kilku fajnych kompozycji!

A więc góra znowu urodziła mysz. Co prawda mysz całkiem dobrze podpasioną, jednak niepodobną do tego tygrysa, którym DEVASTATION być miała. Kto wie, może kolejne łatki zmienią sytuację... poprawią błędy, zostawią owe przebłyski geniuszu... wysmarują całość miodem... To możliwe. Tyle że na razie gra firmy Digitalo jest jedynie kolejną ładną strzelaniną, sprzedawaną z tysiącem błędów w komplecie. Szkoda.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski



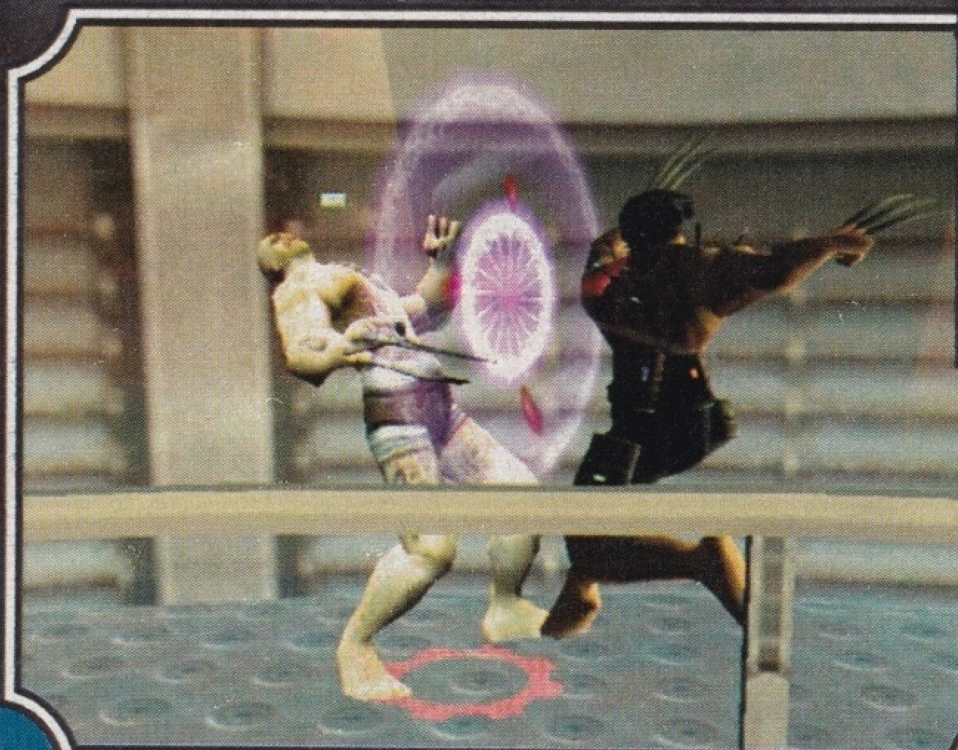
X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE



W kinach króluje już „X-Men 2". A co z tej okazji dostali gracze komputerowi?

Szkoda, że fabuła WOLVERINE'S REVENGE nie ma zupełnie nic wspólnego z nowym filmem. Dobrze, że scenariusz, który nawiązuje do opowieści Weapon-X, napisał specjalnie na potrzeby gry Larry Ham, od dawna współpracujący przy tworzeniu serii komiksowej „X-Men". Przedstawiona w grze historia dotyczy jednego z mutantów – Wolverine'a i rozpoczyna się, kiedy w jego ciele aktywowany zostaje śmiertelny Wirus-X. Bohater musi zażyć antidotum w ciągu 48 godzin. Przygoda rozpoczyna się na dziedzińcu laboratorium, gdzie ma zostać zabity Wolverine. Próba ta się oczywiście nie udaje i odłączony od aparatury Logan, niemal nagi, z rurkami wystającymi z głowy i kablami wychodzącymi z ciała rusza na poszukiwania antidotum. Trzeba się spieszyć, bo każda sekunda jest cenna!

X-MEN 2 to konsolowe TPP przeniesione na komputery klasy PC. Niestety, akcentem konsolowym, a zarazem podstawową wadą gry i przysłowiowym gwoździem do trumny jest praca kamery. Z jej powodu przejście pierwszych etapów to prawdziwa katorga! Kamera nie ustawia się bowiem za plecami bohatera i często zdarza się, że kiedy Wolverine biegnie w stronę ekranu, widzisz jego twarz, ale nie to, co znajduje się przed nim! Nawet jeśli Logan się zatrzyma, to wcale nie będzie oznaczało rozwiązania problemu, a kamerę i tak trzeba będzie ustawić ręcznie. O ile na konsoli dzięki gałkom analogowym takie sterowanie nie sprawia większych problemów, to konieczność manewrowania strzałkami na klawiaturze jest niezmiernie uciążliwa. Taki stan rzeczy wykluczył także możliwość skutecznego zastosowania standardu „mouse-look", gdzie klawiatura odpowiedzialna jest za poruszanie się w przód/tył i uskoki w bok, a myszka za rozglądanie się i skręcanie. Nie można także nie wspomnieć o tym, że gra ma brzydki zwyczaj zawieszania się, a zapis stanu rozgrywki jest możliwy tylko między całkiem sporymi etapami.



Te wszystkie elementy sprawiają, że X-MEN 2 nie jest pozycją najwyższych lotów. A szkoda, bo ma do zaoferowania wiele ciekawostek. W grze występują znane z komiksu postaci: Colossus i Beast, pomagające ci w ciężkich walkach z Sabertooth, Wendigo, Juggernaut, Omega Red czy Magneto. Wolverine dzięki swoimi szponom bardzo skutecznie toruje sobie drogę przez hordy przeciwników. Kolejnym ciekawym rozwiązaniem jest możliwość skradania się i skrytobójstwa, zaczerpnięta prosto z serii METAL GEAR SOLID i TENCHU. W tym trybie Logan wyostrza swoje zwierzęce zmysły, a akcja gry przedstawiona jest w zwolnionym tempie. Można wtedy zaatakować przeciwnika, będąc niezauważonym, lub wykryć takie przeszkody jak np. miny pod ziemią! Jest to niewątpliwie ciekawe rozwiązanie, ale zostało tutaj przedstawione raczej jako smakowite urozmaicenie niż kluczowy element. Cała gra ogranicza się raczej do agresywnego parcia do przodu i od czasu do czasu rozwiązania jakiejś mało skomplikowanej zagadki... Trochę tego za mało.

Takie fatalne niedopatrzenia czynią z WOLVERINE'S REVENGE tytuł niespecjalnie godny uwagi. A przecież przy okazji premiery filmu „Spider-Man" firma Activision wydała bardzo dobrą grę z Człowiekiem-Pająkiem w roli głównej i to na wszystkie możliwe platformy! Jeśli oprócz komputera masz w domu PS 2, proponuję zapłacić nieco więcej i kupić naprawdę niezłą wersję przygód Wolverine'a na tę konsolę.

▪▪▪ Michał „Kroogers" Cichy



X-Men 2: Wolverine's...

3+

TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 733 MHz; 256 MB RAM; 1,1 GB HDD
- cena 169.00
- **Gra na platformy:** PC
  - ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Activision / LEM**
- www.wolverinesrevenge.com

\+ Doskonała oprawa dźwiękowa

− Kamera i oprawa graficzna, często się zawiesza

Grafika 3+ | Dźwięk 4+ | Frajda 3

Pecetowcy nie lubią takich gier i w tym przypadku nie ma co się dziwić. **WOLVERINE'S REVENGE to typowa konwersja z konsoli**

KIM JEST WOLVERINE

Rosomak Wolverine, czyli Logan, pochodzi z Kanady. Przez wiele lat pracował dla Departamentu H jako tajny agent rządowy. Po rezygnacji z pracy wstąpił do „Szkoły Charlesa Xaviera dla Utalentowanej Młodzieży", która jest jedynie przykrywką dla organizacji X-Men. Zrzesza ona mutanty i uczy je, jak wykorzystywać swoje nadnaturalne zdolności. Nadludzkie moce, jakie posiada Wolverine, to wyjątkowa szybkość, zwinność i siła, zwierzęco wyostrzone zmysły, zupełna odporność na wszelakie trucizny i bardzo szybkie gojenie się nawet najcięższych ran. Tym, co go dodatkowo wyróżnia spośród pozostałych mutantów, jest sztucznie wszczepiony podczas projektu Weapon-X adamantowy szkielet. Dzięki niemu Wolverine wyposażony jest w specjalne pazury, które może wysunąć z dłoni.

Elder Scrolls III TRIBUNAL

Podobało ci się w Vardenfell? Możesz tam wrócić!





Jest bardzo prawdopodobne, że zawartością MORROWIND moglibyśmy obdzielić kilka innych gier, które i tak opisywane byłby jako „epickie"i „wielkie". Właśnie ten ogrom świata, mnogość wątków i wyjątkowa swoboda działania były czynnikami, które zadecydowały o mojej bezgranicznej miłości do dzieła Bethesda Softworks. Nawet kilkumiesięczne zwiedzanie wyspy nie musiało wcale oznaczać, że poznałeś wszystko, co gra ma do zaoferowania. Główny wątek był skrajnie poplątany, długi i wymagający. A gildie, frakcje? Ugrupowania, dla których mogłeś wykonywać zadania i które umożliwiały szybki rozwój twojego bohatera? Czy słyszałeś o przygodzie, która zostałaby przygotowana z większym rozmachem?

A teraz otrzymujemy pierwszy oficjalny dodatek. Jeśli wierzyć zapewnieniom sztabu autorskiego, TRIBUNAL to około 30 odzin wyjętych z życiorysu zaawansowanego gracza w ELDER SCROLLS III. Przyjrzyjmy się zatem bliżej temu „Trybunałowi". Chociaż formalnie każdy może podjąć nowe wyzwania, to jednak szczerze polecam zgłębianie atrakcji dodatku dopiero wtedy, gdy kierowany przez ciebie bohater będzie w okolicach dwudziestego piątego poziomu. W przeciwnym razie więcej będzie w tej zabawie frustracji i ciskania się przy komputerze aniżeli frajdy. W TRIBUNAL znajduje się nowe miasto – Mournhold – w którym łatwiej znaleźć śmierć aniżeli porządną pracę i chociaż jest ono rzeczywiście warte zwiedzenia, to nie wróżę zbyt długiego życia graczom początkującym.



Zapytasz pewnie, o co w ogóle chodzi w TRIBUNAL? Otóż historia rozpoczyna się wraz z próbą ukatrupienia kierowanego przez gracza bohatera. Zaczyna się regularne śledztwo, które – jak można się domyślać – z czasem doprowadzi niedoszłego denata do problemów znacznie mroczniejszych niż z początku mogłoby się wydawać. Dużym (w moim mniemaniu) błędem Bethesdy jest to, że historia TRIBUNAL zdaje się być absolutnie niezwiązana z pozostałą częścią opowieści. Doskonale rozumiem, że MORROWIND to gra olbrzymia i niemożliwością byłoby dogranie wszystkiego, ale choćby jakaś namiastka związku byłaby tu wielce pożądana. To samo tyczy się wszelkiego rodzaju gildii – w TRIBUNAL nie znajdziesz żadnych no-

The Elders... Tribunal

5

cRPG (wymaga podst. wersji gry)

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 1 GB na HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Bethesda Softworks / CD Projekt**
- www.elderscrolls.com

cena 59.90

+	–
Interesująca rozgrywka, dużo poprawek, ulepszony dziennik	Upiorna wręcz głopota NPC'ów, gra wymaga superkomputera

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 6

Fani MORROWIND zapiszczą z radości. **Kolejna porcja dobrej i wciągającej (choć niełatwej) zabawy!**











wych zadań „zawodowych" ani też żadnych nowych talentów, które bohater byłby w stanie opanować.

Ale, ale. Nie powinniśmy uważać przez to TRIBUNAL za program nieudany – fani MORROWIND (w tym ja) powinni czuć się ukontentowani. Zwłaszcza że w pewnych dziedzinach gry dodatek wnosi wiele dobrego. Na przykład pojawiła się możliwość przyłączania towarzysza podróży (szczura jucznego albo najemnika, która do upadłego będzie walczył w twojej obronie – o ile go uzbroisz i opłacisz). I jest to fajny motyw, lecz znudzi ci się dość szybko – a to dlatego, że MORROWIND posiada zdecydowanie najgorszy system odnajdywania drogi przez NPC'ów (bohaterów niezależnych). O ile nie zgubisz ich po drodze, to pewnie prędzej czy później zablokują się gdzieś między teksturami. Ale jest to w zasadzie najpoważniejszy problem techniczny całego ELDER SCROLLS III (o powolnym działaniu nie wspominam, gdyż jest to poniekąd cecha charakterystyczna wersji PC), jako że w TRIBUNAL znajdują się wszelkie najnowsze patche i poprawki, które w jakimś tam stopniu ograniczyły zamrożenia i przypadki wywalania się programu.

Podsumowując – jeżeli podobał ci się MORROWIND i masz ochotę na dokładkę, szoruj do sklepu. Już, teraz. GO!

▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński



Celtic Kings

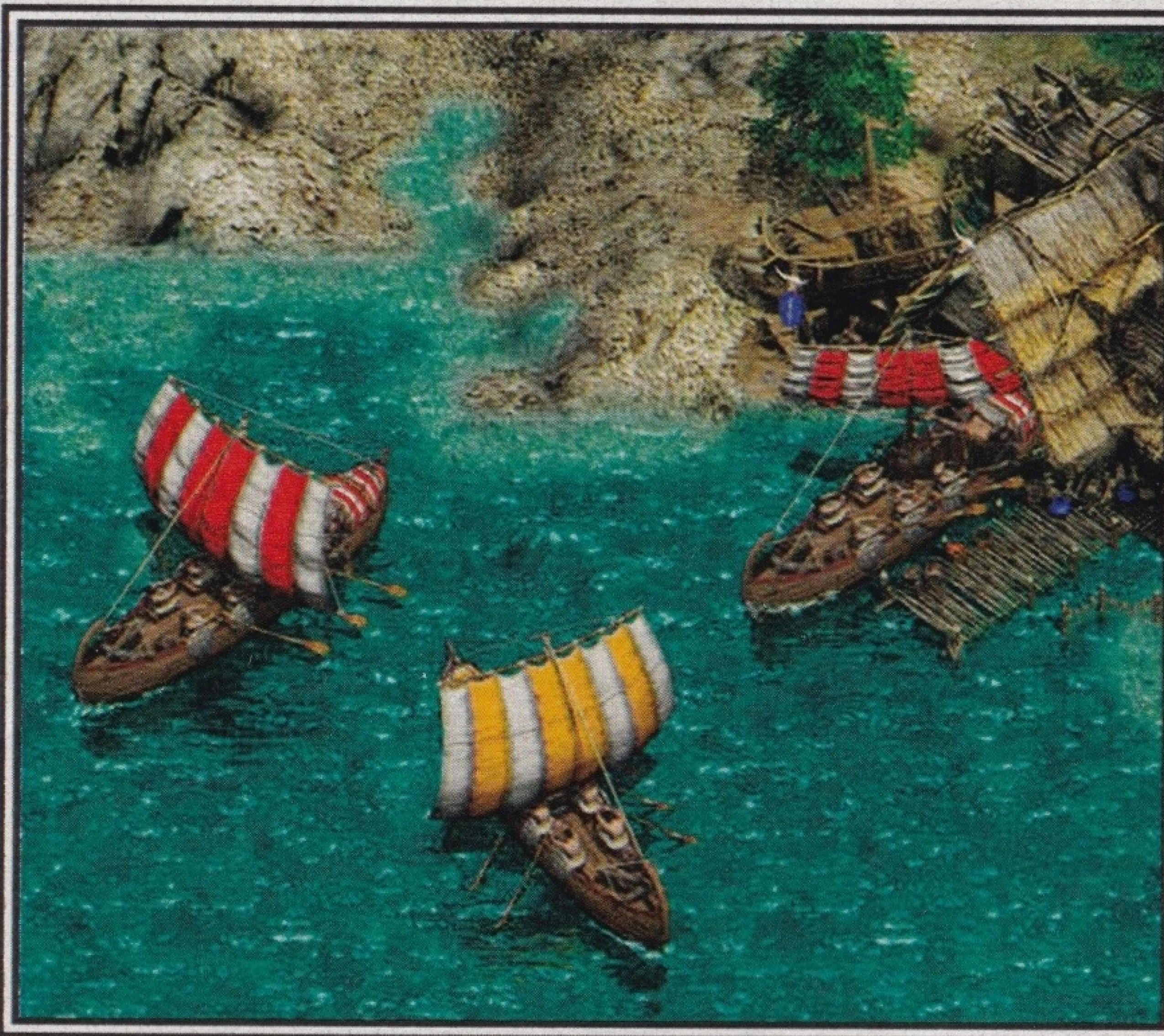
CELTIC KINGS stworzyła bułgarska grupa Haemimont, znana z popularnej również w Polsce strategii czasu rzeczywistego TZAR







Szczerze mówiąc, mam serdecznie dość RTS'ów wzorowanych na seriach WARCRAFT czy COMMAND & CONQUER. Moim skromnym zdaniem gatunek już dawno się zużył i odświeżanie go jest tak samo rozsądne i estetyczne, jak kopulacja z trupem (wiem, że jestem niesprawiedliwy, ale kto powiedział, że w życiu należy zachowywać chłodny obiektywizm?). W dodatku bułgarscy programiści nie mieli żadnego interesującego pomysłu, jak stworzyć coś własnego i niepowtarzalnego, a gracza zaskoczyć i chwycić twardym łapskiem za gardło. W związku z tym powstała kolejna stereotypowa gra fantasy, opowiadająca o konflikcie Dobra ze Złem, czyli w tym wypadku walce dzielnych Galów z okrutnymi wrogami różnej maści (w tym Rzymianami). No dobrze, postaram się zachować resztki sprawiedliwego osądu. Nie do końca stereotypowa, gdyż oprócz wojskowych bijatyk oraz części polegającej na wznoszeniu bazy i powoływaniu żołnierzy masz również do czynienia z warstwą przygodowo-fabularną, a część misji bohater wykonuje samotnie lub z niewielką obstawą. Dodatkowo heros charakteryzowany jest za pomocą parametrów znanych z prostych gierek role-playing. Trudno jednak nie zauważyć, że wszystko to wykorzystane już zostało w dziesiątkach gier. Niestety, CELTIC KINGS powiela podstawowy błąd znakomitej większości RTS'ów: komputer jest idiotą, a sterowane przez niego wojska zachowują się w sposób mało racjonalny, sprawiając czasami wrażenie ślepych, głuchych i chorych umysłowo. No, ale do tego przez lata zabawy z RTS'ami zdołałem się już przyzwyczaić.



Jeśli chodzi o stronę graficzną, to przyznać trzeba, że pomimo pewnej prostoty (wynikającej między innymi z zastosowania 2D) prezentuje się ona całkiem ciekawie. Spora liczba detali, dopieszczenie szczegółów, interesująca kolorystyka – wszyskie te elementy sprawiają, iż CELTIC KINGS przynajmniej ogląda się z przyjemnością.

Osobnym problemem jest polska lokalizacja programu. Dawno już nie słyszałem tak nieudolnie podłożonych głosów, aktorów, którzy mówiliby bez emocji, intonacji i wyraźnego akcentowania kwestii. Ot, takie to: „ta-ta-ta-ta-tata", kwestie wygłaszane monotonnie, z całkowitym brakiem nie tylko zaangażowania, ale nawet rozumienia tekstu. Nie wiem, skąd firma Cenega wzięła te „wybitne indywidualności", ale podejrzewam, że w celu obniżenia kosztów zatrudniono własnych pracowników albo zgarnięto bezrobotnych z ulicy :). Jeśli o mnie chodzi, to bezrobotnymi mogliby pozostawać dalej.

Oczywiście zdaję sobie sprawę, że powyższa ocena CELTIC KINGS wynika z faktu, iż moja fascynacja RTS'ami należy do zamierzchłej przeszłości. Bo jeśli WARCRATF III przyciągnął mnie do komputera zaledwie na trzy wieczory, to jak myślisz, jakie szanse mieli bułgarscy twórcy? Program został dość wysoko oceniony na Zachodzie, ale czytając niektóre z recenzji, miałem wrażenie, iż ja i autorzy tekstów graliśmy w zupełnie inną grę. Krótko mówiąc: oto program dla mniej wymagających odbiorców. Ale kto powiedział, że we wszystkim musimy szukać głębi i przeżyć na miarę trzęsienia ziemi? Chwila dobrej rozrywki też jest w cenie, a jeśli pozwili ci na nią CELTIC KINGS, to znakomicie.

Warto też wspomnieć, że kiedy już poczujesz się znużony tym, co oferują autorzy, możesz skorzystać z bardzo łatwego w obsłudze i dobrze opracowanego edytora scenariuszy.

Jacek „Randall" Piekara

Celtic Kings

3+

RTS z początków naszej ery

Wymagania sprzętowe: Pentium II 300MHz, 64MB RAM

cena 99.90

Gra na platformy: PC
☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**

Haemimont Cenega Polska
www.haemimont.com

\+ Gra jest rozbudowana i dość interesująca

– Standard, standard, stanard... Ani to to specjalnie ładne, ani inteligentne

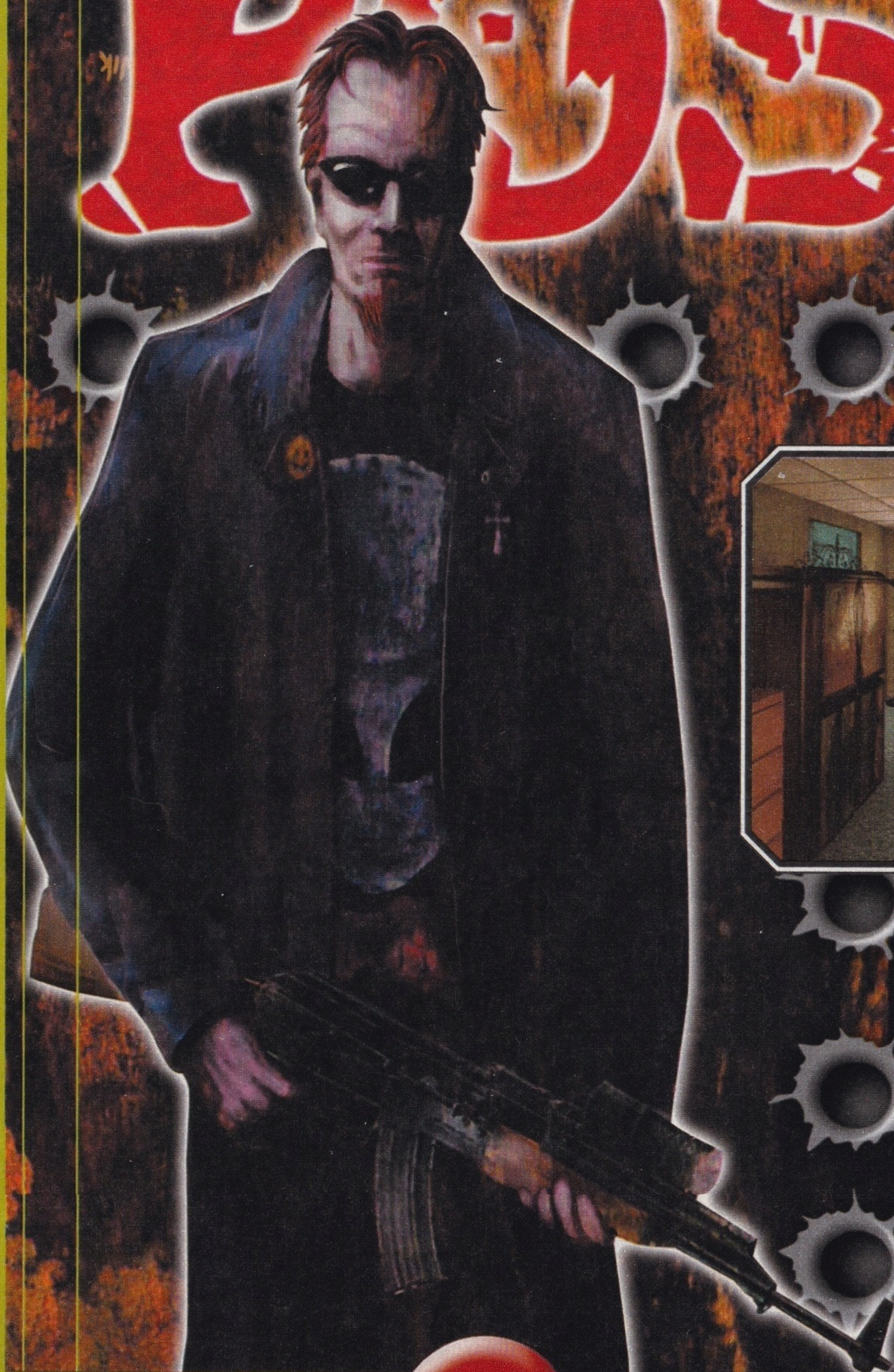
Grafika 4 | Dźwięk 3+ | Frajda 3+

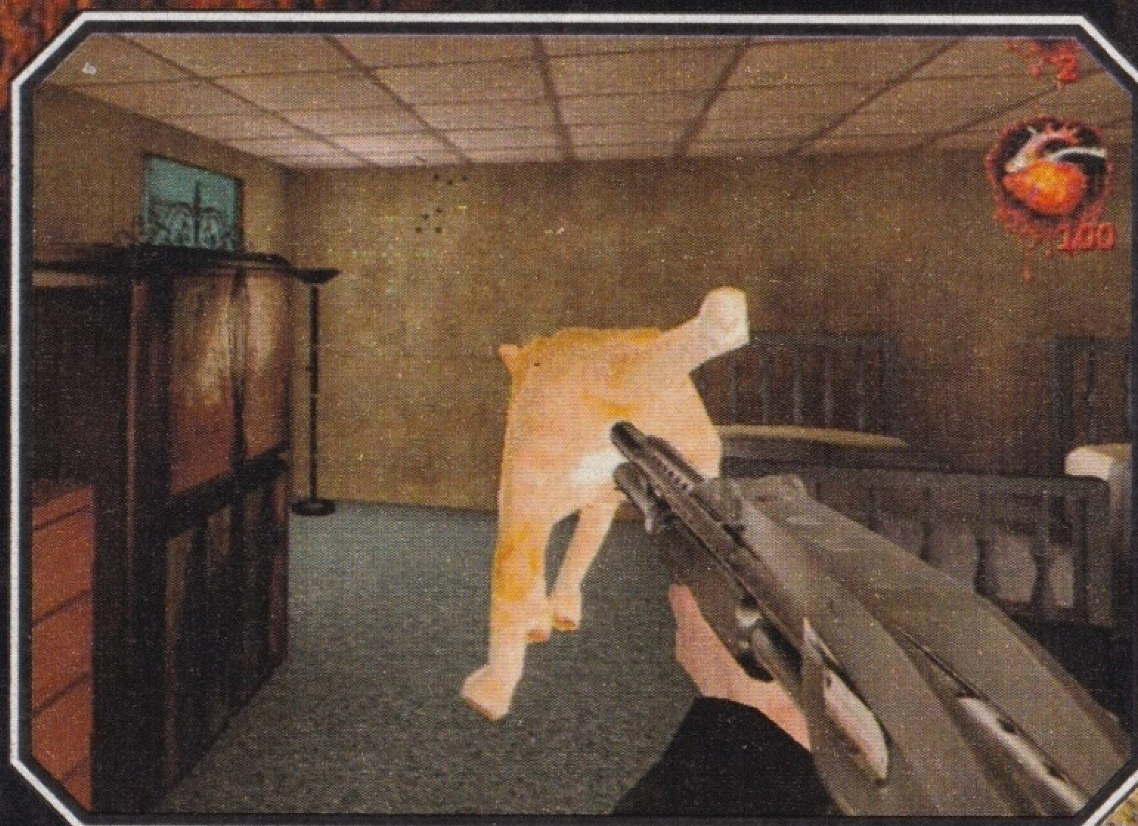
Nihil novi sub sole, jak mawiali starożytni Apacze. Czyli... **może nie nuda, ale też żadna erupcja pomysłów oraz talentu**





POSTAL 2





Podobno w każdym z nas drzemie bestia. W najmniej spodziewanym momencie może się obudzić...



Młodzi fani gier komputerowych nie pamiętają zapewne pierwszej części gry, która w 1997 roku wywołała na całym świecie ogromny skandal (w Polsce przeszła jednak bez większego echa). Był to jedyny w swoim rodzaju festiwal przemocy i bezwzględności. Gra nie miała żadnej głębszej fabuły. Opowieść zaczynała się po prostu przed drzwiami twojego domku, gdzieś na przedmieściach. Stałeś tam ubrany w czarny płaszcz, z shotgunem w rękach. Jedyne, co trzeba było robić, to eksterminować wszystko, co się rusza!

Na początku należy wyjaśnić bardzo istotną sprawę. Co właściwie oznacza tajemnicze słowo „postal" i skąd ono pochodzi? W dość dowolnym tłumaczeniu „postal", a raczej zwrot „to go postal" oznacza „oszaleć", ale w wyjątkowo negatywnym znaczeniu. To niepohamowana chęć niszczenia wszystkiego, wyżywania się na słabszych i bestialskiego mordowania, wywołana przez wybuch skumulowanej i tłumionej od jakiegoś czasu nienawiści do innych. Skąd się ona bierze? Wyobraź sobie, że wstajesz rano i okazuje się, że w budziku wyczerpały się baterie, samochód nie chce zapalić, a ty po męczącej podróży autobusem (czy w tym mieście nikt nie używa dezodorantów?) docierasz do zakładu pracy tylko po to, żeby wysłuchać od szefa serii dosyć nieprzyjemnych i dosadnych żartów na swój temat. Dowiadujesz się też, że w tym miesiącu znowu obcięli ci premię, a i tak pracujesz 10 godzin dziennie, sześć dni w tygodniu, za tak niską pensję, że nigdy nie starcza ci do pierwszego. I to od kilku dobrych lat! Nic to, idziesz pracować... znowu będziesz musiał zostać po godzinach. Zadaj sobie teraz pytanie, jak długo można wytrzymać w takim świecie? Większość ludzi zaciska zęby i próbuje jakoś poradzić sobie z agresją – i bardzo dobrze. Niestety, nie wszyscy mają mocne nerwy i o nich właśnie jest POSTAL.

Nowy POSTAL wcale nie jest drugą częścią pierwszego. Logo gry wyraźnie pokazuje, że jest to POSTAL „do kwadratu". Zgodnie z matematyczną

Postal 2

4

FPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 1,3 GHz, 256 MB RAM, 1,1 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Running With Scissors / LEM**
- www.gopostal.com

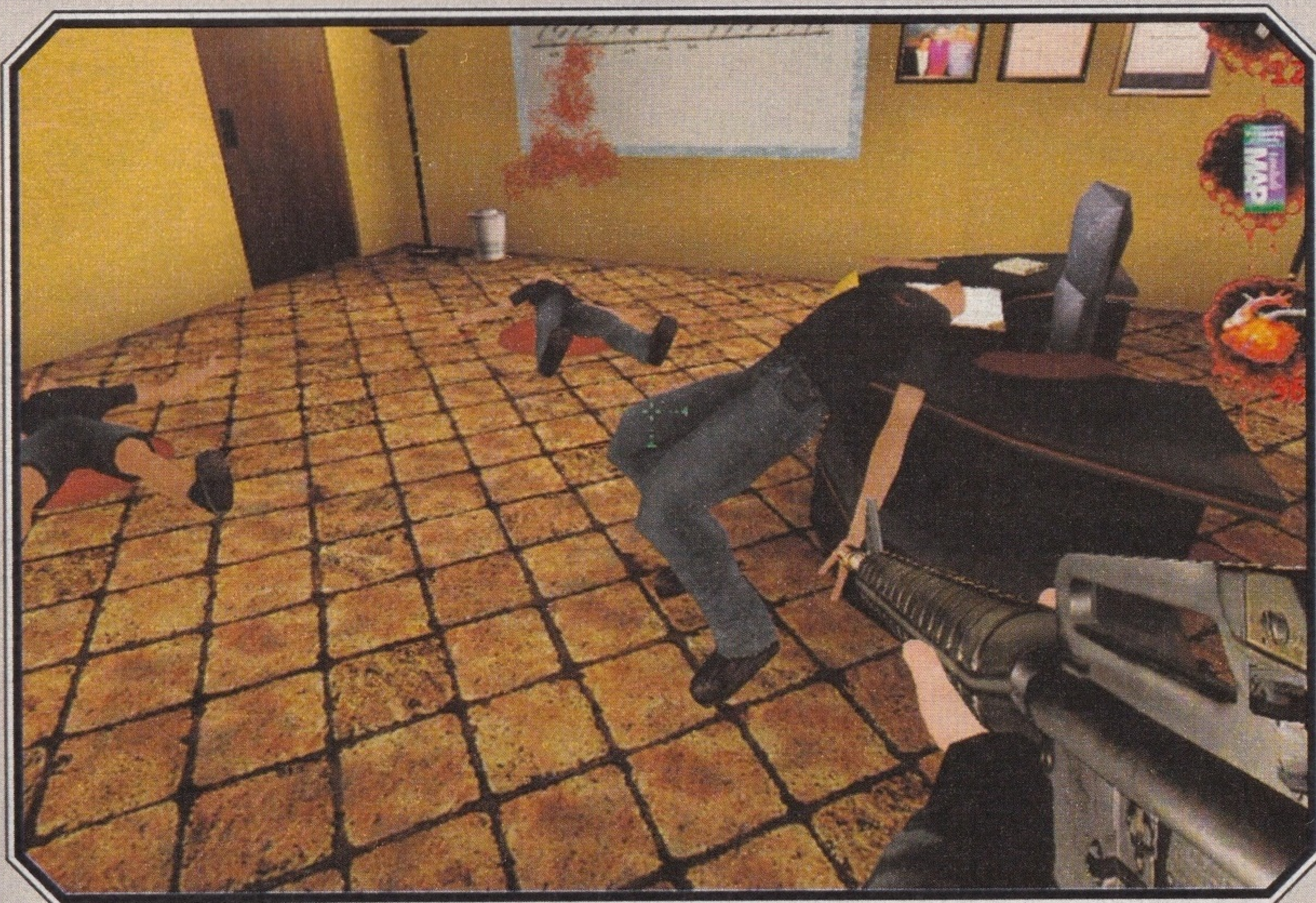
cena 49.00

\+ Arsenał broni, psychodeliczny klimat, sporo dobrej zabawy...

– ...która w połowie gry potrafi się znudzić jak mało co!

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 3-

Gra brutalna, zepsuta, chora i bezwzględnie makabryczna. **Tylko dla graczy, którzy ukończyli 18 lat!**





zasadą znajdziesz tu jeszcze więcej agresji i brutalności niż w poprzedniej części. Co więcej, skoro teraz wszystko jest trójwymiarowe (i oglądasz świat oczami bohatera), to dostępna jest niespotykana dotychczas w grze możliwość interakcji z otoczeniem. Nie muszę chyba mówić, co to oznacza... Teraz można niszczyć dosłownie wszystko, co znajdzie się na naszej drodze.

POSTAL 2 to pięć dni z życia P. Dude'a (Postal Dude), w czasie których musisz także wykonywać nudne i nieskomplikowane zadania, takie jak kupowanie mleka, realizacja czeku czy zbieranie podpisów pod petycją. Gra jest właściwie symulatorem życia sfrustrowanego człowieka, który znajduje się w takim stanie, że zamiast grzecznie stać w kolejce, zaczyna eliminować osoby znajdujące się przed nim (i za nim, i obok niego). Nie musi zresztą posługiwać się wyłącznie bronią palną, twórcy gry zadbali o to, żeby zabawek w POSTALU nie zabrakło. Wśród nich znajdziesz szpadel, pałkę policyjną, paralizator, ale także pistolet, shotgun, karabin maszynowy, karabin snajperski, gotowy do podpalenia kanister z benzyną, zapałki, którymi można też dla zabawy rzucać w przechodniów, granaty ręczne, nożyczki do rzucania, głowę martwej krowy, która wydziela z siebie truciznę, wyrzutnię rakiet i pojemników z benzyną (oczywiście podpalają wszystko dookoła). Czy można wykazać się większą pomysłowością? Chyba nie... Obiektem agresji w grze może być absolutnie wszystko. Począwszy od szyb w oknach budynków, bankomatów, krzeseł i wielkich kartonowych pudeł, przez koty i psy, które można nadziać na lufę karabinu, aż po przechodniów, policjantów, księży, sklepikarzy, urzędniczki czy nawet talibów! To jednak nie wszyscy, ponieważ rodzajów NPC'ów jest ponad sto! Po efektownej eksterminacji, której można dokonać na wiele sposobów, zawsze można pokopać sobie zwłoki czy też pograć w piłkę odrąbaną głową! To za mało? Można nawet oddać na ofiarę mocz. Nie da się tego określić inaczej, jak chore i pozbawione dobrego smaku. Twórcy gry zadbali także o pewien stopień „realizmu": kiedy zostaniesz zauważony przez stróżów prawa i wypełni się pasek pokazujący stopień zainteresowania twoją osobą przez policjantów, to jeśli chcesz w spokoju wykonywać dalsze zadania, będziesz musiał chwilę poczekać w ukryciu.

Swoistym paradoksem jest fakt, że grę można ukończyć, nie oddając ani jednego strzału! Z każdej sytuacji masz opcję ucieczki, a na przykład w banku zamiast rozwalać na miejscu kolejkowiczów, możesz poczekać na swoją kolej i w ten sposób zrealizować czek. Można powiedzieć, że gra jest na tyle brutalna, na ile brutalny jesteś ty sam (chociaż wszyscy znamy powiedzenie, że okazja czyni złodzieja...).

POSTAL 2 nie ustrzegł się kilku wad. Nie są one poważne, ale można było ich uniknąć. Drobnostką jest na pewno fakt, że niektórzy przechodnie czasami się dziwnie zachowują. Stoją w miejscu niczym kołki wbite w ziemię i na nic nie reagują. Jakaś łatka z pewnością rozwiąże ten problem, ale skąd to niedopatrzenie? Miasteczko Paradise, w którym toczy się akcja gry, podzielono na sektory. Frustrujące (bardzo modne w POSTALU słowo) jest bardzo długie oczekiwanie na wgranie się kolejnego sektora, które zdaje się specjalnie wzbudzać w graczu agresję! Szkoda, ponieważ cała otoczka gry, czyli oprawa dźwiękowa i graficzna stoją na wyjątkowo wysokim poziomie. Chociaż czasami dostrzeżesz pewne niedoróbki graficzne, to najnowszy engine UNREAL spisuje się na medal. Największym problemem w POSTAL 2 okazuje się natomiast... NUDA! Jak to możliwe w grze, w której wszystkie chwyty są dozwolone, a ty masz nieograniczone pole manewru w pokazaniu społeczności, kto tu tak naprawdę rządzi? Niestety, w połowie zabawy, gdy mija kolejny dzień, ty znowu musisz zrobić coś mało twórczego, płytka fabuła dąży donikąd, a ekran LOADING nie chce zniknąć... możesz poczuć się mocno zawiedziony. POSTAL 2 ma świetną reklamę i sprzedaje się na Zachodzie jak ciepłe bułeczki, ale... wierz mi, bezmyślne kopanie i mordowanie wszystkiego, co się rusza, daje tylko chwilową satysfakcję. Ciekawe, czy twórcy gry chcieliby, żebyś wtedy pokazał im, czego nauczyłeś się z ich POSTALA...

Recenzując jedną z najbardziej kontrowersyjnych i najbardziej brutalnych gier w historii komputerowej rozrywki, jaką jest bez wątpienia POSTAL 2, wypadałoby napisać coś o negatywnym oddziaływaniu takich produkcji na umysły młodych ludzi. Ale o czym tutaj pisać? **Wiadomo przecież, że jest to gra WYŁĄCZNIE dla starszych graczy, którzy mają już ukształtowaną psychikę i pogląd na świat. A przede wszystkim wiedzą, że to TYLKO gra. I nic więcej.**

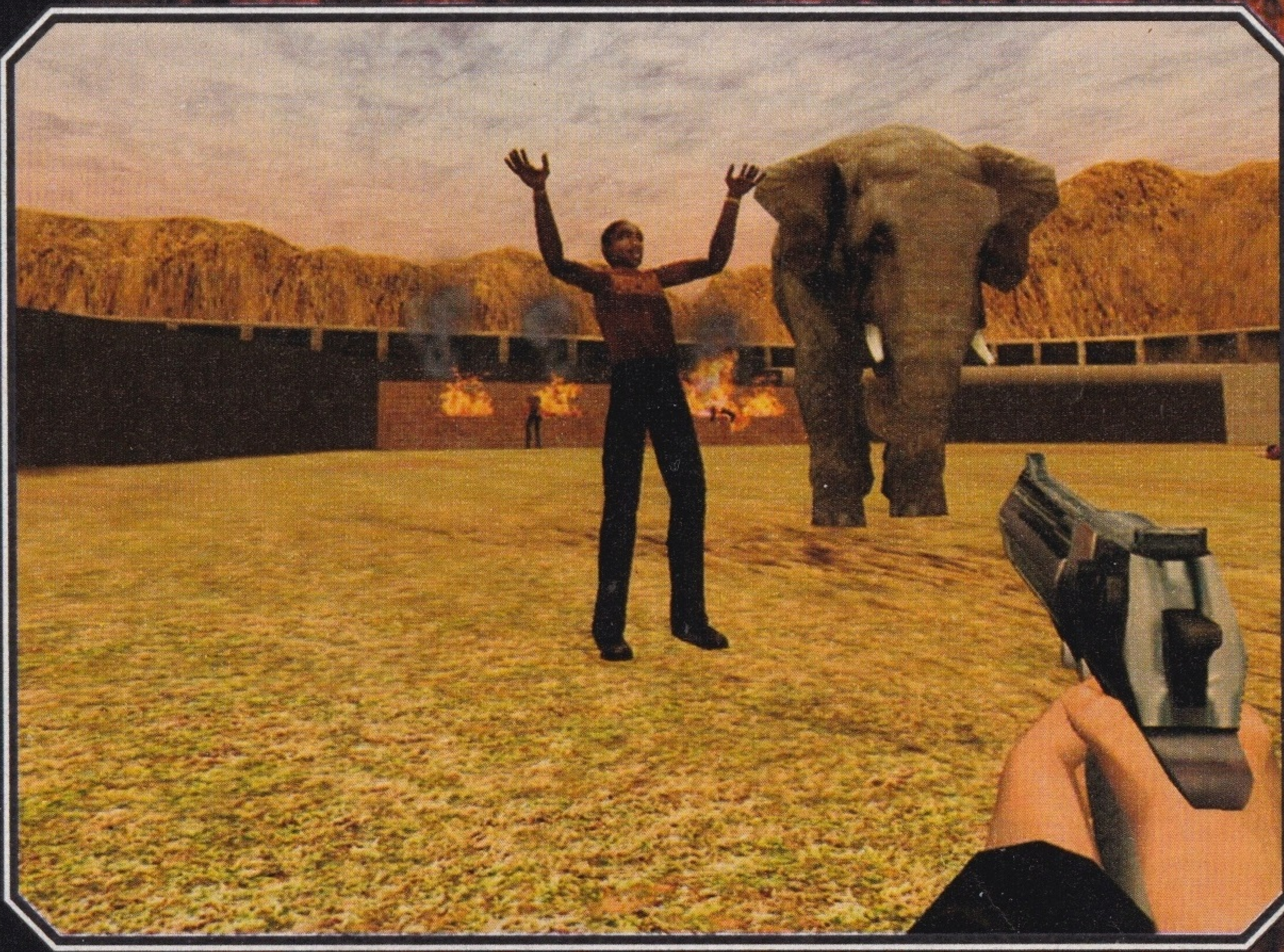
▪▪▪ Michał „Krooger" Cichy

KARIERA POSTALA

Na początku światowy rynek bardzo ciepło przyjął pierwszą część gry. Jej sprzedaż została zakazana jedynie w 10. państwach, m.in. w Australii, Brazylii, Niemczech, Singapurze, Nowej Zelandii, a w Wielkiej Brytanii rozprowadzano ocenzurowaną wersję. Trzy tygodnie po tym, jak gra trafiła na półki sklepowe, wielkie sieci handlowe pod presją społeczeństwa wycofały grę ze sprzedaży. Senator stanu Connecticut, Liebermann, uznał ją za jedną z trzech najgorszych rzeczy w Ameryce i porównał POSTAL do Marylin Mansona oraz reklam bielizny Calvina Kleina. Już ponad pięć lat ciągnie się proces z U.S. Postal Service, która twierdzi, że producent gry zbyt mocno wykorzystuje w niej temat pocztowy.







FREELAN

Nowy kandydat do miana mistrza wśród symulatorów kosmicznych przygód







Freelancer **5**

Symulator kosmiczny

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM

cena ok. 100.00

- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Microsoft Games / APN Promise**
- www.microsoft.com/games/freelancer

\+ Doskonała grafika i system obsługi, różnorodność wyposażenia

– Zbyt prosta ekonomia świata

Grafika 6- | Dźwięk 5- | Frajda 5

Doskonały symulator „wolnego strzelca", osadzony w dalekiej przyszłości i całkowicie oderwany od ziemskich realiów

WING COMMANDER, PRIVATEER, FREESPACE – takich gier się nie zapomina. By dołączyć do grona największych, nie wystarczy już świetna grafika połączona z wciągającą fabułą. Obecnie nikt nie chce biernie przypatrywać się przygodom bohaterów – o wiele ciekawiej jest samemu zostać herosem przestworzy. FREELANCER daje ci taką szansę.

W XXVI wieku konflikt pomiędzy ludźmi zmusi część z nich do ucieczki z naszego układu planetarnego. Rebelianci wybiorą się do dalekiego sektora Sirius, by tam w spokoju budować świat według własnej wizji. Dotarcie do celu zajmie 800 lat, jednak ogromna odległość dzieląca kolonistów od matki Ziemi stanowi idealną barierę ochronną. Nowy świat to nowe problemy. Wcielasz się w „wolnego strzelca", który wykonując zlecenie na przeogromną sumę miliona kredytów, stracił swój statek kosmiczny. Kasy starczyło ci jedynie na pojazd niewiele większy od kapsuły ewakuacyjnej – czas odnaleźć się w nowej rzeczywistości.

Na pierwszy rzut oka FREELANCER polega na niekończącym bogaceniu się, jednak chodzi tutaj raczej o odzyskanie dawnej pozycji społecznej. Oczywiście te rzeczy idą ze sobą w parze. Metod na pozyskiwanie kredytów jest kilka.

Podstawowa to przyjmowanie zleceń bez wiązania się z daną frakcją – przeważnie są to zadania o niskim poziomie trudności, takie jak zamach, pojmanie, zniszczenie mienia, zestrzelenie statków czy też stacji kosmicznej. Jeśli zdecydujesz się wspomóc jedną z frakcji, to oprócz stanu konta poprawisz również swoją reputację. Nie licz jednak na to, że uda ci się zachować przyzwoitą opinię w oczach wszystkich frakcji jednocześnie. Wiele z nich konkuruje ze sobą, tworząc gigantyczną grę w papier, kamień i nożyce. Im lepszą masz reputację, tym ciekawsze i lepiej płatne misje będziesz otrzymywał.

Inną metodą na zdobywanie kredytów jest handel. Kupić taniej, sprzedać drożej – proste i skuteczne. Zaopatrujesz się w fabrykach, sprzedajesz w miastach. Niestety, model ekonomiczny zastosowany w grze jest tak uproszczony, że aż nudny. Twoje transporty towarów praktycznie nie mają wpływu na ich cenę. Zabrakło też sytuacji, kiedy po dostarczeniu niezbędnych materiałów fabryka rozpoczyna produkcję jakiegoś

CER









niespotykanego wyposażenia. Wyraźnie widać, iż autorom zabrakło czasu na dopieszczenie tego elementu zabawy. W grze nie zaimplementowano zaawansowanych opcji wydobywania złóż minerałów z wszędobylskich meteorytów. Jedynie czasami można pozbierać latające elementy sprzętu pokonanych wrogów.

Bardzo spodobała mi się natomiast różnorodność statków kosmicznych oraz wyposażenia, jakie można zakupić. Przeciętne maszyny mogą zostać uzbrojone w kilka działek, dwie wyrzutnie rakiet, wieżyczki strzelnicze, generatory osłon, dopalacz, wyrzutnie urządzeń przeciwrakietowych. Charakterystyki każdego elementu różnią się poborem mocy, siłą uderzeniową, skutecznością, zasięgiem i wieloma innymi parametrami, czyli tym, co tygryski lubią najbardziej. Do tego wszystkiego autorzy dołożyli baaardzo ważny element – czyli brak nadmiaru gotówki. By kupić jedną rzecz, będziesz musiał zrezygnować z innej, dzięki czemu zawsze masz coś na oku i zarabianie kasy nie nudzi się.

Interfejs FREELANCER należy do najbardziej dopracowanych, jakie kiedykolwiek spotkałem. Już na pierwszy rzut oka widać, iż został zaprojektowany z pomysłem, po to, by podkreślać dynamikę walki i jednocześnie ułatwiać obsługę wielu urządzeń jednocześnie. Pilotaż maszyny składa się z dwóch zasadniczych trybów: bojowego oraz podróżnego. Ten pierwszy pozwala wykonywać bardzo gwałtowne zwroty i doskonale „pływać" w przestrzeni. Szalenie ułatwia to unikanie ostrzału nadlatujących maszyn oraz skuteczne namierzanie w walce 1v1. Dodatkowo możesz przełączać widok z kokpitu do wieżyczki oraz w tryb TPP. Tryb podróżny jest niczym rozbudowana wersja autopilota. Jedynie w chmurach meteorytów trzeba uważać i dokonywać korekty lotu.



Moim zdaniem największą wadą FREELANCERA jest trzymanie gracza na zbyt krótkiej smyczy. Jak tylko się ustawisz w jakimś systemie i chciałbyś trochę pozwiedzać albo zarobić na potężny statek kosmiczny, to zaraz uaktywnia się główna fabuła. Potem przeważnie musisz lecieć do innego systemu i poznawać sytuację od nowa. Namolną sprawą jest też poziom twojej postaci, dopóki nie osiągnie ona pewnego pułapu, nie możesz korzystać z wysoko zaawansowanych technologii.

Tryb Multiplayer został rozwiązany podobnie jak w NEVERWINTER NIGHTS. Twoje dokonania są zapisywane na serwerze umiejscowionym w Internecie, dzięki czemu większość metod oszukiwania została wykluczona. Oczywiście główna fabuła traci sens, pozostaje namnażanie kredytów oraz niekończące się walki z innymi graczami.

Poziom oprawy graficznej przedstawiają obrazki z gry. Wszelkie przerywniki, krótkie animacje generowane jej silnikiem wyglądają świetnie. Udźwiękowienie wypada troszkę gorzej, ale z pewnością nadal powyżej przeciętnej.

FREELANCER to świetna gra. Chociaż nie uniknięto kilku wyraźnych błędów, ma szansę przejść do historii. To jednak zależy już tylko od ciebie.

▪▪▪ Tomasz „Coval" Kowalski

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC – WINDS OF WAR

WINDS OF WAR to drugi już dodatek do HEROES OF MIGHT&MAGIC IV. I, niestety, podobnie jak w wypadku GATHERING STORM trudno powiedzieć, aby autorzy wykonali satysfakcjonującą gracza pracę. Szkoda, że nadal niedoścignionym wzorem tzw. „expansion packs" pozostaje PRICE OF LOYALTY z części drugiej HEROES. Ale wracajmy do WINDS OF WAR. Miłośnik serii będzie mógł wziąć udział w pięciu nowych kampaniach, prowadzonych przez pięciu nowych bohaterów (po przejściu tych scenariuszy dostępna staje się szósta, finałowa kampania). Poza tym twórcy dodali szereg nowych scenariuszy (w tym scenariusze stworzone przez fanów serii), a w samej grze znajdą się trzy nowe potwory i sześć nieznanych do tej pory budowli. Wszystko to jest, mówiąc grzecznie, elegancko i z dystynkcją: jedno wielkie gówno. Takie rzeczy powinny się znaleźć w Sieci za darmo (i w wypadkach wielu gier tak właśnie jest), a od autorów dodatku wymaga się czegoś więcej. Jeśli nie zasadniczych zmian i poprawek w mechanice rozgrywki, to przynajmniej stworzenia atrakcyjnych innowacji. Bo przy wykreowaniu nowego miasta i całej palety nowych potworów chłopcy z NWC już by sobie rączki pobrudzili, prawda?

Wierzcie mi, że napisałem tę recenzję z naprawdę sporym bólem, bo świat „Hirołsów" znam od wielu lat (od pradawnych czasów MIGHT&MAGIC II, a potem pierwszej części HEROES) i przykro mi, że zmierza ku upadkowi, a autorzy od dłuższego już czasu nie przykładają uwagi do jakości prezentowanych gier.

▪▪▪ Jacek „Randall" Piekara





HoM&M IV: Winds of War — **2**

Dodatek do kultowej strategii

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 300MHz, 64MB RAM, akcelerator 3D

cena 59.90

* **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **NWC/3DO /CD Projekt**
* www.3DO.com

\+ Patrzę i patrzę, myślę i myślę, ale nie będę uprzejmy na siłę...

– Wszystko na tej płycie mogłoby być darmowym dodatkiem

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 2

Niestety, seria HoM&M schodzi na psy. Szkoda, naprawdę szkoda. **Kolejna żałosna próba wyciągnięcia kasy z twojego portfela...**

GHOST RECON – ISLAND THUNDER

ISLAND THUNDER to nowa, licząca osiem poziomów kampania przeznaczona dla posiadaczy oryginalnego GHOST RECON. Masz tu do czynienia z dodatkiem najnormalniejszym w świecie – nie należy jednak oczekiwać po nim żadnej nowej jakości. O ile jednak taki opis może wystarczyć osobom postronnym, tyle fanom GHOST RECON należy się kilka słów wyjaśnienia.

Akcja ISLAND THUNDER dzieje się w niedalekiej przyszłości na dalekiej Kubie. Mamy rok 2009 – Fidel Castro właśnie zszedł z tego świata i w jego socjalistycznej ojczyźnie zapanował chaos. Wprawdzie już wkrótce mają odbyć się na Kubie pierwsze od wielu lat wolne wybory, wszystko wskazuje jednak na to, że będą wolne tylko w teorii. Zbrojne grupy finansowane po części przez kolumbijskie kartele kokainowe terroryzują lokalną ludność po to, aby ich mocodawcy byli jedynymi kandydatami na nowych przywódców Kuby. Ale od czego są miliardy dolarów pompowane w amerykański przemysł zbrojeniowy? Stany Zjednoczone decydują się na kolejną „ograniczoną inwazję". Na Kubę zostaje wysłany elitarny oddział Duchów.

W tym miejscu pojawiasz się ty. Wspomniane na początku tekstu osiem misji nie stanowi jakiegoś szczególnego wyzwania, lecz jestem przekonany, że fani GHOST RECON będą usatysfakcjonowani. Kolejne zadania sprawiają wrażenie rzeczywiście przemyślanych i przynajmniej kilka razy powinieneś być po wrażeniem przygotowanych atrakcji. Poza solidnym trybem Single-player autorzy dodatku przygotowali także wcale zgrabny tryb sieciowy. Również kilka nowych broni oraz wymyślne tryby grupowej rzezi powinny zatrzymać cię przy ISLAND THUNDER przez kilka dodatkowych godzin.

▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński





Ghost Recon: Island Thunder — **5-**

FPP

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, 0.5 GB HDD

cena 49.99

* **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Red Storm / Play-It**
* www.ghostrecon.com

\+ Kilka dodatkowych misji, które mogą zaciekawić

– Nie jest to nic, czego fani serii by już nie widzieli...

Grafika 4 | Dźwięk 4+ | Frajda 5

Obowiązkowa pozycja dla fanów GHOST RECON, choć to tylko kilka dodatkowych misji. Wymagana jest podstawowa wersja

Bajki o bike'ach z dużą k(l)asą

Cycling Manager 2
Ekonomiczna
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
Cyanide / Play
Gra na platformy: PC
www.cyclingmanager2.com
cena 49.90
Ocena: 4

Żyjemy w czasach równouprawnienia, tolerancji i szeroko rozumianych swobód obywatelskich. W takiej rzeczywistości każde pojawiające się na świecie cudowne dziecko dwóch pedałów trafia w łapki zręcznego menedżera, prowadzącego jedną z 60 zawodowych drużyn kolarskich. Ot, na przykład w twoje.

Dysponujesz świetnym sprzętem, ekipą lekarzy i masażystów, kilkoma zdolnymi mechanikami oraz gronem doskonałych zawodników, którzy z wyścigu na wyścig jeżdżą coraz lepiej. Bierzesz udział we wszystkich ważnych zawodach, których trasy liczą łącznie 27000 kilometrów. Teamem zarządza się dość prosto, głównie za sprawą dość funkcjonalnego interfejsu. Miłą niespodzianką jest też trójwymiarowa grafika: śliczne, leśne bądź polne plenery plus tonące w słońcu miasteczka sprawiają, że człowiek zaczyna nagle marzyć o ciepłych, pachnących świeżo ściętą trawą wakacjach. I choć CYCLING MANAGER 2 nie może się mierzyć z CHAMPIONSHIP MANAGER 4, to jednak dostarcza wielu godzin przemiłej zabawy, zwłaszcza tym graczom, którzy uwielbiają pedałować. Polska wersja included!



Przygody romantycznego podrywacza w dawnej Wenecji...

Casanova
Przygodówka
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
Wanadoo / CD Projekt
Gra na platformy: PC
www.casanova.arxeltribe.com
cena 29.90
Ocena: 4-

Casanova di Seingalt Giovanni Giacomo to postać autentyczna: włoski literat i podróżnik, faworyt paryskich kół dworskich i dyrektor loterii, później bibliotekarz na zamku Dux w Czechach. Do historii przeszedł jako autor „Pamiętników" i jeden z pierwszych propagatorów prezerwatyw – ponoć używał ich w ilościach hurtowych.

W omawianej grze CASANOVA jest przystojnym poszukiwaczem przygód, który przybywa do Wenecji, by pomścić śmierć matki i odnaleźć zaginionego ojca. Niejako przy okazji daje się wciągnąć w spisek sięgający swymi zgniłymi mackami najbardziej dostojnych rodów, a nawet władz miasta. Na miłośników przygodówek czeka zawiła intryga, dużo dialogów, pojedynki na szpady, romanse, przyzwoita kinowa lokalizacja, wreszcie drobne elementy SF wzbogacające świat gry (np. malownicze, latające statki powietrzne). Szkoda tylko, że grafika utrzymana jest w stylu charakterystycznym dla takich produkcji jak HITCHCOCK czy ODYSEJA, zaś zawiły interfejs utrudnia zabawę.



Złoty członek gra w pinball'a!

Austin Powers Pinball
Pinball
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer
GlobalStar Software / Brak
Gra na platformy: PC
www.globalstarsoftware.com
cena 19.95$
Ocena: 3+

Film „Austin Powers i Złoty Członek" przyniósł swoim producentom kokosy. W Polsce poległ śmiercią męczennika, zarżnięty przez nieudolne tłumaczenie Bartosza Wierzbięty.

Kariery w naszym kraju nie zrobi też AUSTIN POWERS PINBALL, najnowsza gra Wildfire Studios. Jak dotąd nie znalazła się firma, która miałaby ochotę zająć się jej dystrybucją. A szkoda, bo program należy do zlewanego przez studia developerskie gatunku i... jest całkiem przyzwoity. Stół został zaprojektowany z fantazją i jest niezwykle kolorowy. Rampy, podesty i guziki umieszczono w trudno dostępnych miejscach, na szczęście łapki są dostatecznie duże, by nawet i początkujący gracz nie miał problemów z utrzymaniem piłki w grze. Ciekawostką są misje dodatkowe w liczbie 14 sztuk (należy wówczas trafić kulką w odpowiednie miejsce bądź zestrzelić jakieś obiekty), quiz Austina Powersa oraz klimatyczne melodie w stylu lat 60. Szkoda tylko, że gry podobnej jakości powstawały dobrych pięć lat temu... I jeszcze ciekawostka: przy udźwiękowieniu pogramu pracował sam Mike Myers, czyli Austin Powers i Wayne ze „Świata Wayne'a" w jednym. Swój pseudonim aktor zawdzięcza Michaelowi Myersowi, słynnemu mordercy z filmowego cyklu „Halloween".



Kali zabiłaby za tę grę jej twórców!

Droga do Indii
Przygodówka
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
Microids / CD Projekt
Gra na platformy: PC
www.microids.com
cena 19.90
Ocena: 3-



Fred Reynolds, młody Amerykanin, wybiera się do Indii, by odwiedzić swoją narzeczoną. Po drodze śni mu się tajemnicza walizka wyładowana dynamitem, potężny wybuch oraz paru bezdennie głupich debili pastwiących się nad jego ukochaną.

Po przybyciu do Dehli Fred odkrywa, że jego dziewczyna została uprowadzona. Od razu wyrusza na poszukiwania, zaś ślad prowadzi go do sekty Thugów, wyznawców okrutnej bogini Kali. Wraz z nim wędruje gracz – „podziwiając" niezbyt ładnie wyglądające lokacje, nudne zagadki i nielogiczne rozwiązania scenariuszowe. W całej grze pojawia się zaledwie kilkanaście przedmiotów! To właśnie dlatego program daje się ukończyć w 4 godziny. Sprawdza się jedynie interfejs (specyficzny point-and-click, pamiętający czasy ATLANTIS) oraz nieśmiertelny widok FPP. Cóż, gra powstała dwa lata temu i to niestety widać. Kto wie, może właśnie dzięki doświadczeniu zdobytemu przy jej kodowaniu firma Microids zdołała wypluć na rynek tak ciekawe tytuły jak SYBERIA czy POST MORTEM.

Odlatuj, póki jeszcze możesz...

Airport Tycoon 2
Ekonomiczna
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer
Global Star / Brak
Gra na platformy: PC
www.globalstarsoftware.com
cena 19.95$
Ocena: 2

Kupa. Wielka, brązowa kupa małego niemowlęcia w pieluchach. A ściślej – bardzo słaba gra ekonomiczna, w której gracz wciela się w szefa dużego, międzynarodowego lotniska.

Od strony „zapowiedziowej" brzmi to całkiem fajnie: trójwymiarowa grafika, około 25 portów lotniczych w takich miastach jak Chicago, Nowy Jork, Paryż, Tokio czy Moskwa, ponad 60 rodzajów hangarów, terminali, wież kontrolnych, stacji straży pożarnej, hoteli, sklepów i restauracji. Do tego zagrożenia w postaci terrorystów, trzęsień ziemi, tornad i burz, zabezpieczenia w stylu wykrywaczy metali czy monitorów prześwietlających bagaż – wszystko po to, by dowieźć ludzi bądź towary na czas. Sęk w tym, że grafika jest brzydka, interfejs niewygodny, tutorial bezsensowny, rozgrywka nijaka, muzyka koszmarna, ekonomia nierealistyczna, misje nudne, opcje nie działają, a i tytuł nienajlepszy – bardziej pasowałby YAWN TYCOON. To jak, znacie jeszcze jakieś obelgi? Dopiszcie poniżej...



teksty: Michał „Joel" Zacharzewski

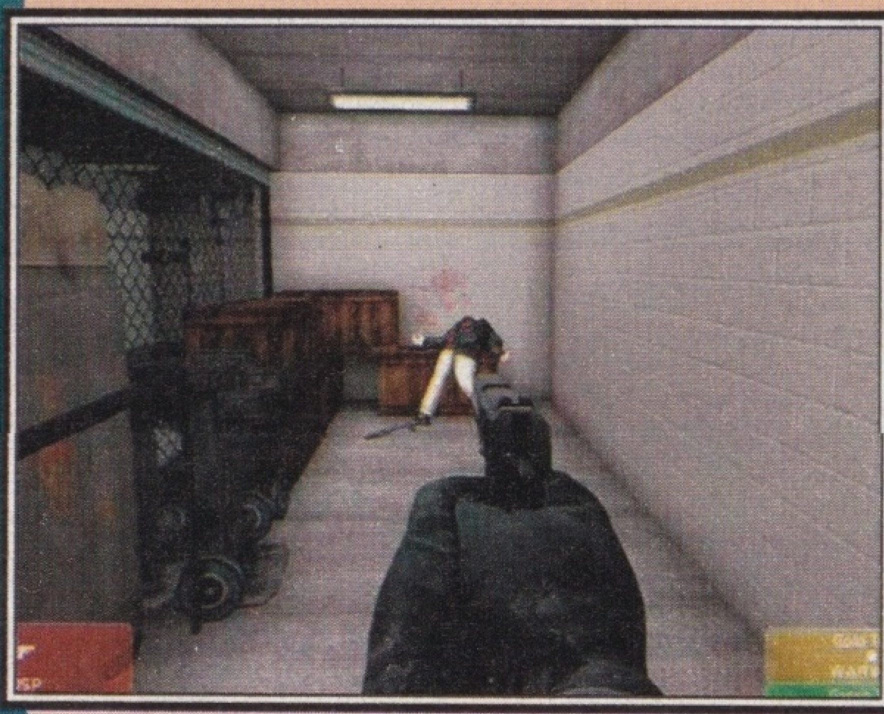
Rainbow Six: Raven Shield

Naciśnij klawisz „~" podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów:

god – Nieśmiertelność
godteam – Nieśmiertelność dla drużyny
godterro – Nieśmiertelność dla terrorystów
godhostage 1 – Nieśmiertelność dla zakładników
godhostage 2 – Wyłączenie nieśmiertelności dla zakładników
godall – Aktywacja wszystkich trybów nieśmiertelności
fullammo – Pełna amunicja
disarmbombs – Rozbrojenie wszystkich bomb
all – Odblokowanie wyboru poziomów
neutralizeterro – Neutralizowanie wszystkich terrorystów
rescutehostage – Wszyscy zakładnicy są uratowani
killthemall – Zabicie i usunięcie wszystkich postaci komputerowych
killterro – Zabicie i usunięcie wszystkich terrorystów
killhostage – Zabicie i usunięcie wszystkich zakładników
killrainbow – Zabicie całego oddziału Rainbow
killpawns – Zabicie i usunięcie wszystkich przeciwników
tsurrender – Wszyscy terroryści poddają się, kiedy zostaną namierzeni
tsprayfire – Wszyscy terroryści strzelają jak szaleni, kiedy tylko cię zobaczą
taimedfire – Wszyscy terroryści celują i strzelają do ciebie
trunaway – Wszyscy terroryści uciekają przed tobą
callterro – Wezwanie wszystkich terrorystów do twojej lokacji
rendspot – Pokazuje, gdzie terroryści pojawili się na mapie
showfov – Wyświetlenie pola widzenia wszystkich postaci
gundirection – Wyświetla, w jakim kierunku skierowana jest broń każdej z postaci
route – Wyświetlenie, gdzie terroryści oraz zakładnicy poruszyli się na mapie
routeall – Wyświetlenie wszystkich ścieżek, którymi zakładnicy i terroryści poruszają się
pago – Wszyscy przeciwnicy będą atakować
disablemorality – Blokowanie zasad moralnych
ghost – Tryb latania
walk – Wyłączenie trybu latania.



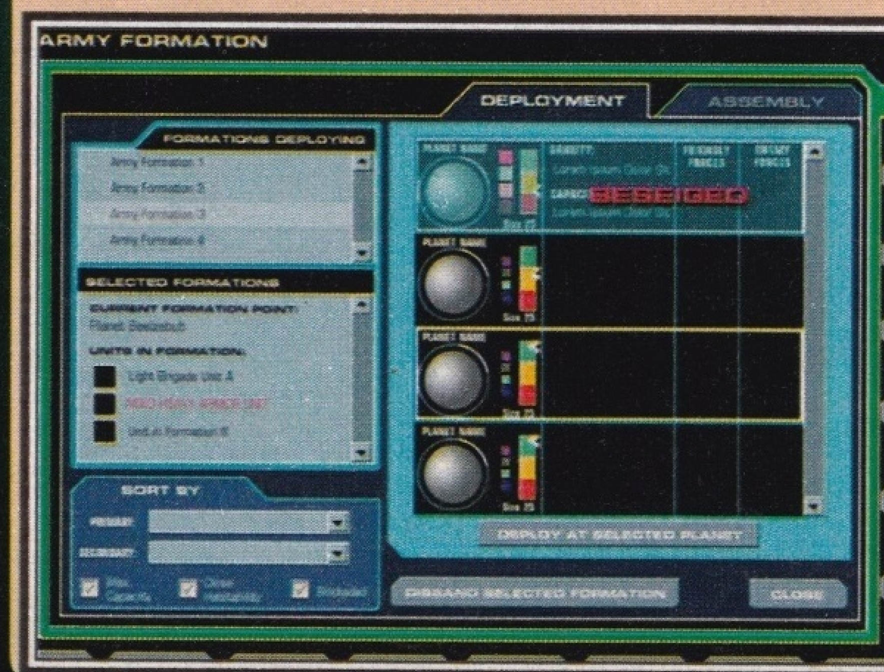
togglecollision – Przechodzenie przez postacie
behindview <0 lub 1> – Widok z trzeciej osoby
toggleunlimitedpractice – Zaktualizowanie celów misji; gra nigdy się nie kończy
deactivateiodevice – Dezaktywacja urządzeń IO (słuchawki itp.)
sethpos <0-5> – Postawa zakładników (0 – stoją, 1 – klęczą, 2 – leżą twarzą w dół, 3 – kulą się, 4 – kucają, 5 – pozycja losowa)
hna – Odtworzenie następnej animacji zakładników
hpa – Odtworzenie poprzedniej animacji zakładników
sgi – Tryby gry
demorec <nazwa pliku> – Nagrywanie dema aktualnej gry
stopdemo – Zatrzymanie nagrywania dema
demoplay <nazwa pliku> – Odtworzenie wybranego dema
resetmeall – Zresetowanie wszystkich cheatów
quit – Wyjście z gry



Master Of Orion 3

Specjalne wpisy w encyklopedii: w polu wyszukiwania w encyklopedii wpisz jedno z poniższych haseł. W ten sposób będziesz mógł przeczytać wiadomości od programistów gry oraz kilka innych specjalnych tekstów.

Bumper Stickers
Feudal Sakkra Culture
Feudal Sakkra Culture 2
Give a man a fish...
Haiku by Hans
Kiss me, I'm Irish
Light Bulbs: New, Old, and Silly
MOO3 Underwear – Order Today!
Rantz and the Mrrshans
Special Thanks
SURVIVOR MoO!
The Hitchhikers Guide to Orion
The MMORPG We All Want
The Rantz Song
Untitled
Wacky Credits!
Welcome to the Forums



Indiana Jones and The Emperor's Tomb

Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji, koniecznie zrób kopię zapasową pliku. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „default.cfg" znajdujący się w katalogu „\lucasarts\indiana jones and the emperor's tomb\gamedata\indy". Dodaj następującą linijkę:

cheats:1

W ten sposób uzyskasz nieograniczone powietrze pod wodą, nieograniczoną amunicję oraz nieograniczone zdrowie.

Blokowanie sztucznej inteligencji:

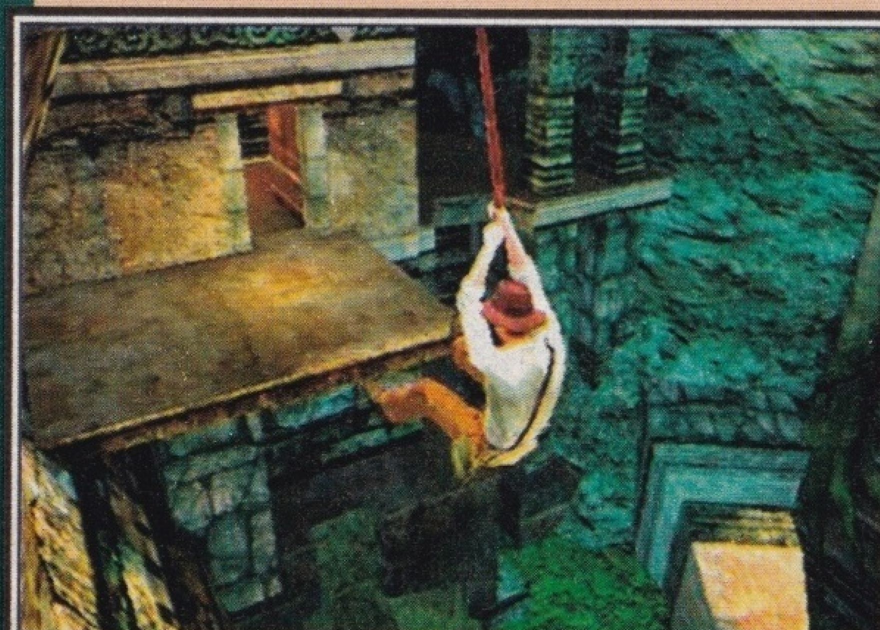
Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji, koniecznie zrób kopię zapasową pliku. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „vars.cfg" znajdujący się w katalogu „\lucasarts\indiana jones and the emperor's tomb". Znajdź linijkę „aiDisabled=false" i zmień ją na „aiDisabled=true".

Dodatkowe poziomy:

Wejdź do katalogu z grą, a następnie odszukaj katalog z poziomami. Uruchom pliki „ropetest" i „whipgym", aby móc grać na tych poziomach.

Galeria:

Zbierz wszystkie artefakty w celu odblokowania galerii.



Devastation

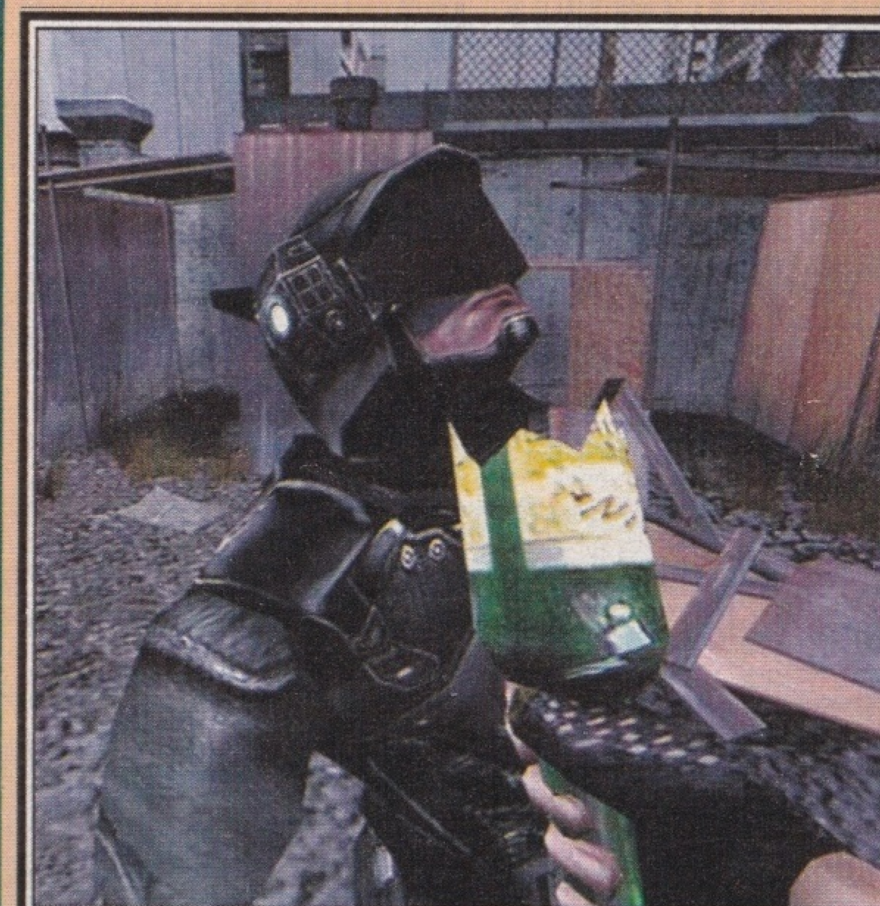
Wciśnij klawisz „~" podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli.

Następnie wpisz jeden z poniższych kodów:

dopefish – Nieśmiertelność, wszystkie bronie, 10K
god – Nieśmiertelność
allammo – 999 sztuk amunicji
fly – Tryb latania
ghost – Przechodzenie przez ściany
walk – Wyłączenie przechodzenia przez ściany i trybu latania
sptravel <nazwa poziomu> – Wybór poziomu

Nazwy poziomów:

SP0M0-TheLab.dvs
SP0M0-TheLab2.dvs
SP0M1-SomaSunset.dvs
SP0M2-Chinatown.dvs
SP0M3-TopOTheTower.dvs
SP0M4-TheRock.dvs
SP0M5-Embarcadero.dvs
SP1M1-UrbiaSouth.dvs
SP1M2-UrbiaAsylum.dvs
SP1M3-UrbiaNorth.dvs
SP1M4-Docks.dvs
SP2M0.dvs
SP2M1-MarketMadness.dvs
SP2M2-CardboardCounty.dvs
SP2M3-TheAquifers.dvs
SP2M4-IchthyaSouth.dvs
SP2M5-IchthyaNorth.dvs
SP3M1-Chozo.dvs
SP3M2-RiversOfWaste.dvs
SP3M3-Zangai.dvs
SP3M4-Transit.dvs
SP3M5-Bukko.dvs
SP3M6-BukkoRoof.dvs
SP-Intro.dvs
SP-Outro.dvs



Delta Force: Helikopter w ogniu

Naciśnij klawisz „~" podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli.

Następnie wpisz jeden z poniższych kodów i aktywuj go, naciskając klawisz „Enter".

fc1ef2ed – Uzupełnienie amunicji
3cfe170c – Nieograniczona amunicja
91d428aa – Dodatkowa energia
43b24753 – Niewidzialność



Celtic Kings

Naciśnij klawisz „Enter" podczas gry, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

_black – Czarny ekran
debugselected – Debugowanie zaznaczonej jednostki
usr – Opis zaznaczonej jednostki
printmemstats – Wyświetlenie statystyk pamięci
mousepos – Wyświetlenie pozycji myszki
gmp – Wyświetlenie współrzędnych wskaźnika
dumpobj – Wyświetlenie zdolności zaznaczonej jednostki
exportobjs (<nazwa pliku>) – Eksportowanie wszystkich obiektów do wybranego pliku
exportterrain (<nazwa pliku>) – Eksportuje wszystkie tereny do wybranego pliku
flatterrain – Płaski teren
pause – Pauza i wznowienie gry
removedecors – Usunięcie krzaków, drzew i innych elementów
screenshot – Zrzut ekranu w formacie .BMP
save – Zapis stanu gry
spawn(<twoje jednostki>,<jednostki przeciwnika>) – Dodanie określonej liczby jednostek
setplayer – Przełączenie graczy w trybie Multiplayer
ttest – Test tłumaczenia
ae – Właściwości poziomu
quit – Wyjście z gry

BLITZKRIEG

Naciśnij klawisz „~" lub „^" podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli. Następnie wpisz „@Password(„Panzerklein")" w celu uaktywnienia trybu cheatowania. Następnie wpisz jeden z podanych niżej kodów – pamiętaj o spacjach pomiędzy nawiasami.

@God(0, 1) – Nieśmiertelność
@Win(0) – Ominięcie poziomu
SetIGlobalVar(„Cheat.Enable.Chapters", 1) – Wybór poziomu

Line Of Sight: Vietnam

Naciśnij klawisz „~" podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów i aktywuj go, naciskając klawisz „Enter".

cheatcheat – Aktywowanie cheatów
ac – Nieśmiertelność, nieograniczona amunicja, latanie
godmode – Nieśmiertelność
invis – Niewidzialność
fly – Latanie
ammo – Nieograniczona amunicja
winmission – Zakończenie misji sukcesem
losemission – Zakończenie misji przegraną

Emergency 2: The Ultimate Fight For Life

Naciśnij klawisz „\" podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli. Wpisz „backdraft", aby uaktywnić tryb cheatowania. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów. W niektórych wersjach gry okienko konsoli wyświetla się poprzez naciśnięcie klawisza „|" podczas gry.

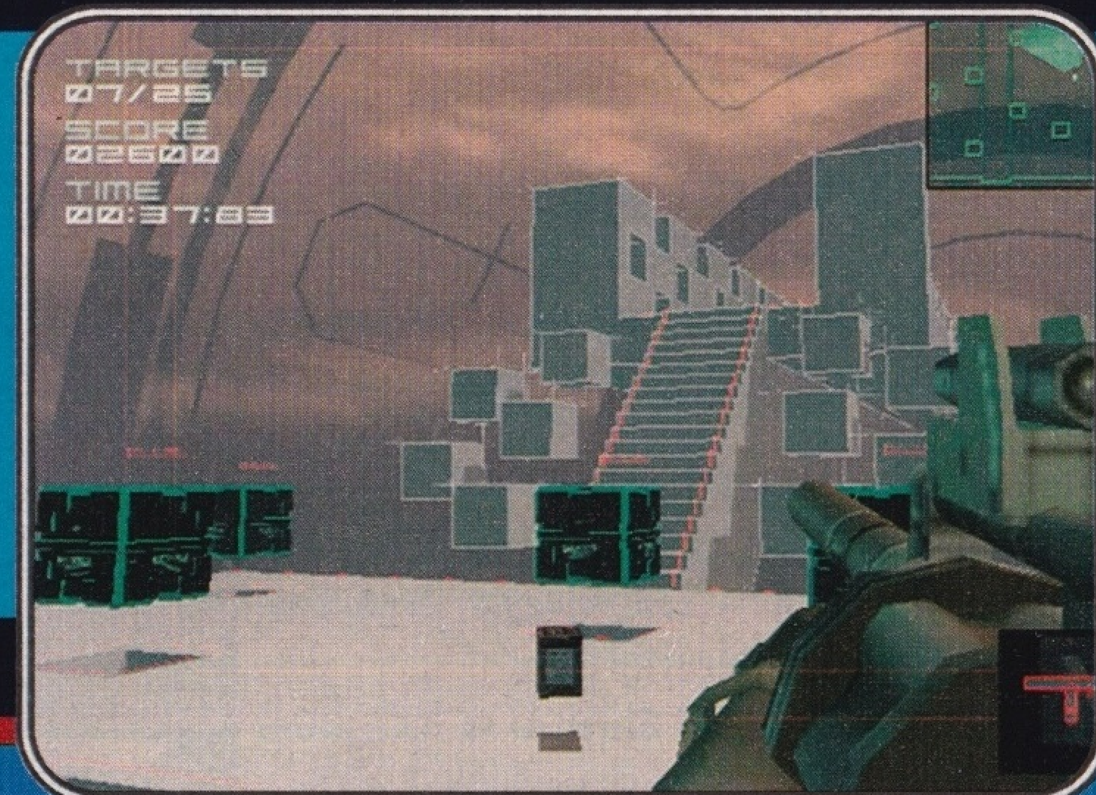
moneytalks – 666,666 dolarów
start – Rozpoczęcie misji od nowa
finish – Zakończenie aktualnej misji
number – Wyświetlenie numeru aktualnej misji
list – Lista misji
mission <1-26> – Wybór misji
daytime <0-24> – Ustawienie pory dnia
cmdlist – Lista komend konsoli
set – Lista parametrów konfiguracyjnych
set <parametr> – Rozpoczęcie gry z wybranym parametrem
playcdtrack <numer> – Odtwarzanie wybranej ścieżki CD
playvideo <nazwa pliku> – Odtwarzanie wybranego filmu
playwave <nazwa pliku> – Odtworzenie wybranego pliku .wav
stopwave – Zatrzymanie odtwarzania wszystkich plików .wav
clear – Wyczyszczenie okienka konsoli
quit – Wyjście z gry



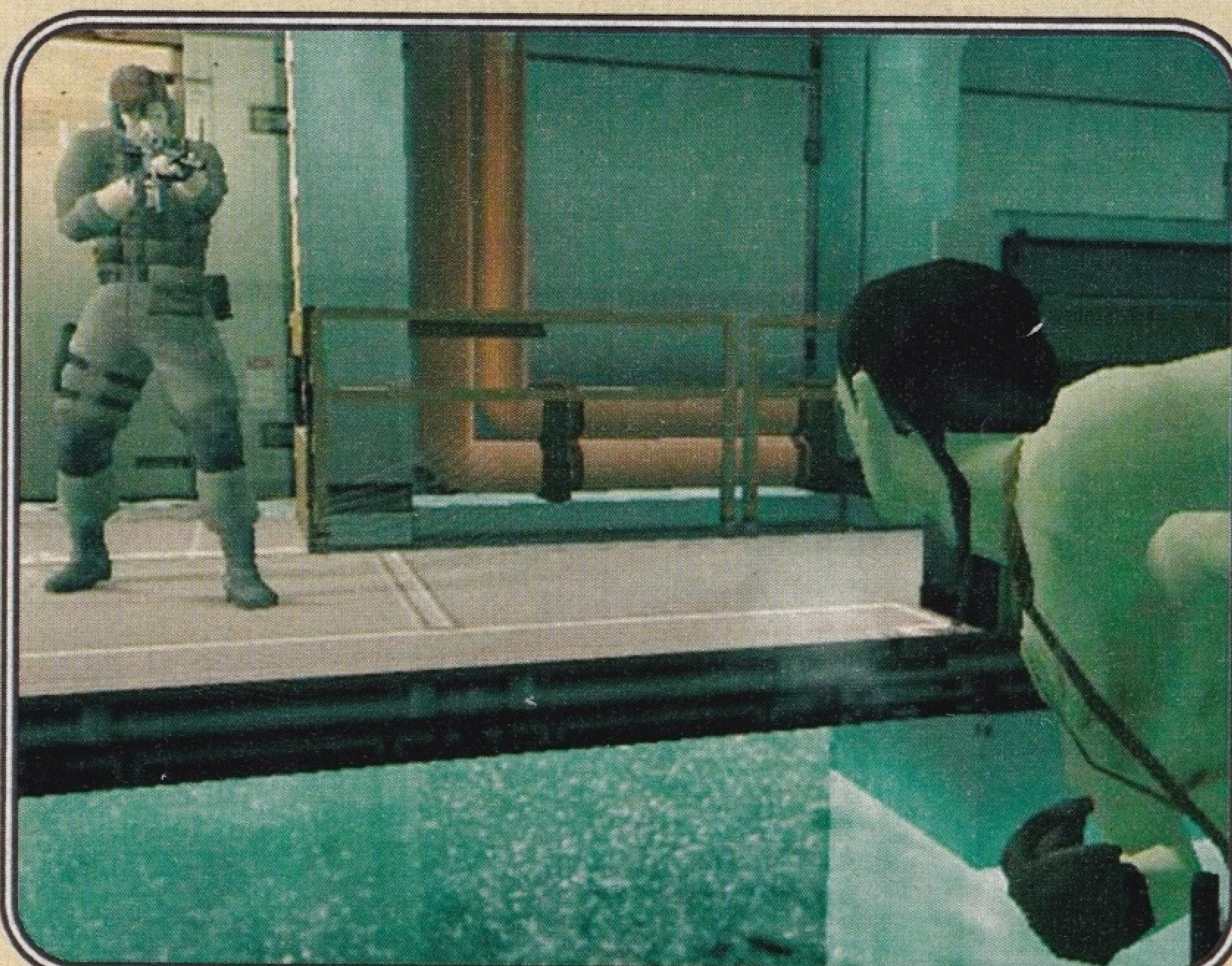
T A C T I C A L   E S P I O N A G E   A C T I O N

METAL GEAR SOLID 2
SUBSTANCE

MGS2 zawitał wreszcie na nasze poczciwe blaszaki, wzbudzając sporo emocji w kręgach pecetowych graczy. I choć tony Virtual Missions oraz innych bonusów dodanych w edycji SUBSTANCE zasługują na uwagę, to z oczywistych względów nie one będą nas najbardziej interesować. Mówiąc wprost – poniższy poradnik jest w całości poświęcony scenariuszowi SONS OF LIBERY. Zwięźle i na temat, bo i miejsca mamy niewiele. Zaczynamy.

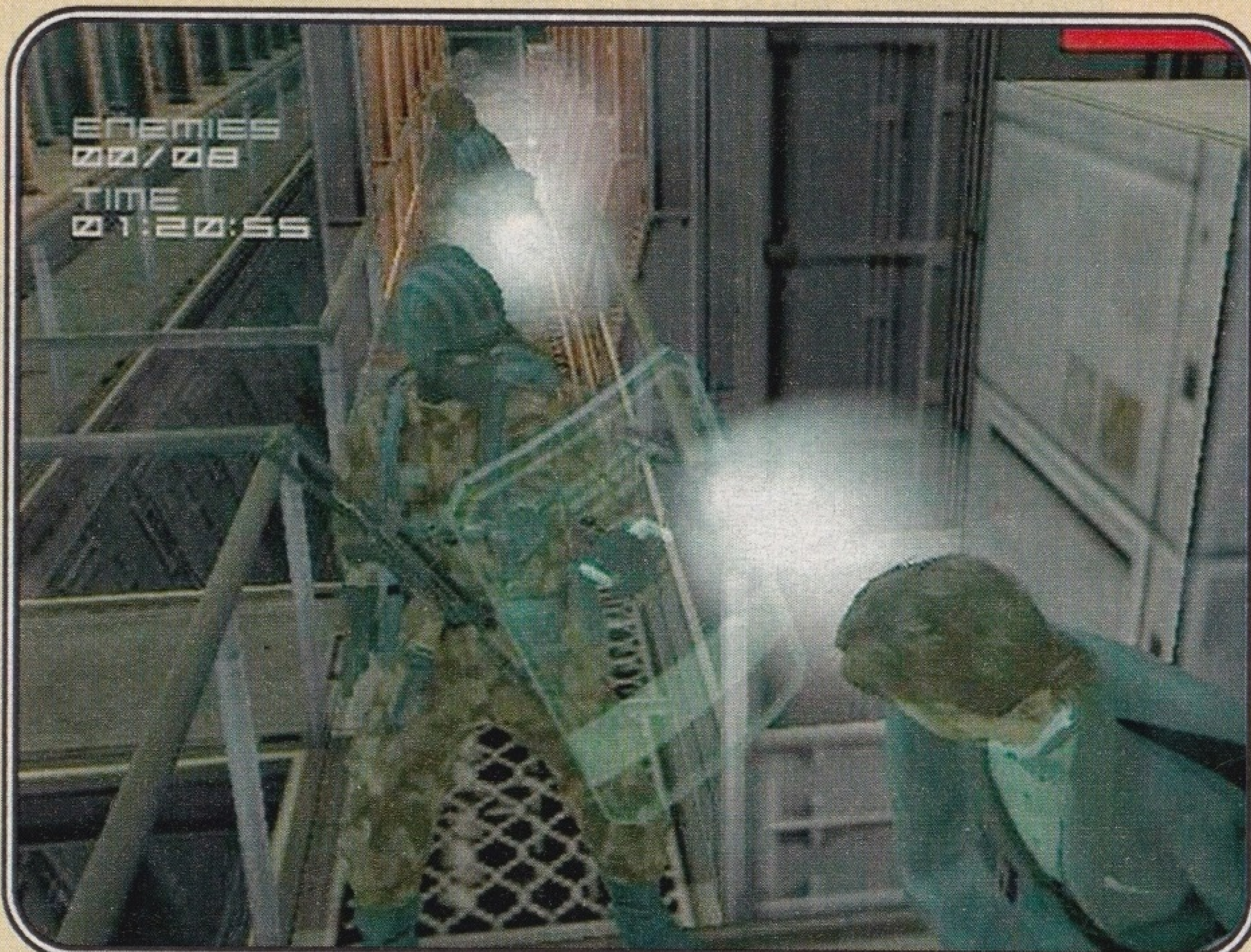


Tankowiec Discovery



Po efektownej akcji lądujesz na **AFT DECK**, czyli pokładzie tankowca. Twoim zadaniem jest poznanie kursu statku oraz pstryknięcie kilku fotek nowemu modelowi Metal Geara – Ray'owi, którego ponoć transportuje amerykańska piechota morska. Żeby było weselej, do akcji wkraczają Rosjanie pod dowództwem płk. Gurlukovicha, którzy zdejmują część Marines i przejmują krypę.

Pokręć się trochę po pokładzie i przyzwyczaj się do sterowania. To również doskonały moment, by poćwiczyć usypianie strażników z M9. Gdyby ktoś cię zobaczył, możesz szybko ukryć się w jednym z wielu zakamarków, przy okazji znajdując tam kilka przydatnych przedmiotów. Kiedy znudzisz się już zabawą w kotka i myszkę, skorzystaj z drzwi po lewej stronie pokładu i przejdź do **DECK-A CREW'S QUARTERS**. Skieruj się do pokoju z szafkami i pozbieraj znajdźki, nie omieszkaj też obejrzeć plakatów :). Z tak podreperowanym morale śmigaj do kolejnego pomieszczenia, **DECK-A CREW'S LOUNGE**. Zajmij się strażnikami i pozbieraj przedmioty. Teraz grzej po schodach na górę, do **DECK-B CREW'S QUARTERS**. Nie znajdziesz tu nic specjalnie interesującego, wykoleguj więc strażników i biegnij schodami na wyższy poziom. Znajdujesz się na **DECK-C CREW'S QUARTERS**. Uważając, by nie zarejestrowała cię kamera (przyglnij do ściany lub użyj Chaff Granade), pokonaj korytarz i wejdź wyżej, do **DECK-D, CREW'S QUARTERS**. Splądruj małą spiżarnię (uwaga na strażnika, który tu zajrzy). Aby dostać się do schodów prowadzących na mostek, możesz albo uśpić strażnika i przeczołgać się pod sensorami podczerwieni (strzel w gaśnicę, aby je zobaczyć), albo przejść przez jadalnię (terrorysta i kamera). Znajdziesz się na **DECK-E THE BRIDGE**. Czeka cię scenka i gadka z Otaconem. Wyjdź na zewnątrz, na **DECK PORT WING**, i wczuj się w kolejną scenkę. Hmm... panienka byłaby całkiem niezła, gdyby nie... sam się przekonasz! Zresztą nie przyjechałeś na podryw, a dziewczyna to...



BOSS – OLGA GURLUKOVICH

Walka jest dość prosta – znajdź sobie jakieś stosunkowo bezpieczne miejsce do prowadzenia ostrzału, przełącz się na tryb FPP i punktuj Olgę z M9. Starcie wymaga refleksu – staraj się pierwszy oddawać strzał, gdy tylko przeciwniczka wychyli się zza przeszkody. Uważaj też na granaty, którymi ciska. Kiedy Olga opadnie z sił, schroni się zza powiewającą płachtą i oślepi cię reflektorem. Naturalnie możesz go zawczasu rozbić, ale warto zobaczyć ten efekt!

Po walce zabierz nieprzytomnej Oldze UPC. Zwróć uwagę na latającą kamerę, która zarejestrowała twoją obecność na tankowcu. Spenetruj pokład w poszukiwaniu gadżetów (wejdź na maszt – Thermal Goggles) i wracaj do środka. Pozostaje odnaleźć Metal Gear Ray'a i cyknąć zamówione fotki. W tym celu udaj się do maszynowni znajdującej się pod **DECK-A CREW'S LOUNGE**. Po dotarciu do **ENGINE ROOM** zobaczysz krótiutką scenkę nawiązującą do pierwszej części gry (Vulcan Raven był jednym z bossów). Zajrzyj też do szafek. Przejdź teraz do maszynowni. Nie ma sensu wdawać się w walkę ze strażnikami, dlatego po cichutku posuwaj się do przodu. W razie kłopotów możesz ratować się przeskakując przez barierki i wykonując zwis. Wkrótce powinieneś wydostać się z maszynowni i stanąć przed zaminowanym korytarzem. Aby dezaktywować ładunki C4, musisz rozwalić trzy elektroniczne kontrolki (zielone światełka). Jedną pokaże ci Otacon. Aby zlokalizować drugą, musisz wejść na skrzynię obok. Trzecią najwygodniej rozwalić dopiero po zniszczeniu dwóch pierwszych, gdy będziesz mógł się do niej zbliżyć. Teren czysty? No to jazda dalej! Znajdujesz się w **DECK-2 PORT**. Cichutko prześlizgnij się długim korytarzem, usypiając niewygodnych wojaków. W **DECK-2 STARBOARD** czeka cię ostra wymiana ognia z jednostką terrorystów. Żyjesz? Jeśli tak, to gratuluję pewnej ręki i zapraszam dalej. Scenka z Ocelotem wypada wielce interesująco. W trzech kolejnych halach, **HOLD NO. 1, 2 i 3**, odbywa się odprawa Marines. Musisz niepostrzeżenie przedostać się do ostatniej z nich – tam prawdopodobnie znajduje się Ray. Możesz po cichutku przemknąć pod ścianami lub skorzystać z kanałów wentylacyjnych pod podłogą. Uważaj, by nie przeciąć wiązki z projektora. W ostatniej hali rzeczywiście znajduje się nowy Metal Gear – sympatyczna zabaweczka, nieprawdaż? Czas pobawić się w fotografa – Otacon prosił o wykonanie czterech ujęć – od frontu, z lewej, prawej i zbliżenia na logo Marines. Nic prostszego. Kiedy będziesz miał komplet materiałów, zaloguj się do komputera po prawej i wyślij Otaconowi fotki. Jeśli żadnej nie brakuje, czeka cię czaderska scenka.

Big Shell postawiono w miejscu katastrofy w celu usunięcia z wybrzeża zanieczyszczeń, które wydostały się z tankowca. Parę godzin temu platformę opanowała grupa terrorystów – Dead Cell, którzy wzięli w niewolę wizytującego kompleks prezydenta USA i zgraję VIP'ów. W zamian za ich uwolnienie żądają miliarda zielonych. Odgrażają się, że wpuszczą znajdujący się na platformie syf z powrotem do wody.

Startujesz w **STRUT-A DEEP SEA DOCK**. Porozmawiaj z Cambelem, potrenuj pływanie i przyzwyczaj się do nowej postaci :). Przejdź korytarzem do pomieszczenia z windą. Zaloguj się do komputera i podaj swoje dane. Przy okazji ściągniesz dane lokacji, w której się znajdujesz – dzięki nim będziesz mógł korzystać z radaru (każdą wizytę w nieznanej lokacji zaczynaj od poszukiwania takiego terminala). Wykiwaj strażników i pakuj się do windy. Znajdujesz się na dachu **STRUT-A PUMP FACILITY**. Aby dostać się do środka, przeczołgaj się pod siatką po lewej. W **STRUT-A PUMP ROOM** pozbieraj przydatne duperele, po czym skieruj się do **STRUT-B TRANSFORMER ROOM**. Kolejne segmenty Big Shell są ze sobą połączone systemem kładek. Zachowuj na nich ostrożność. Po chwili obejrzysz scenkę i poznasz nowego kolegę. Spotkasz tu Petera Stilmana i Pliskina. Otrzymasz dwie nowe zabawki: Sensor A i Coolant Spray, które pomogą ci rozbroić ładunki podłożone przez Fatmana w kolejnych segmentach kompleksu. Sensor A pozwala ci wykryć ładunek (patrz na radar), a przy pomocy Coolant Spray zamrażasz bombę i neutralizujesz ją. Poniżej podaję położenie ładunków:

STRUT-C DINING HALL: Toaleta po prawej. Bomba umieszczona została nad lustrem.

STRUT-D SEDIMENT POOL: Ładunek znajduje się pod jedną z klap na górnym poziomie. Uważaj na strażników, są czujni i często meldują się przez radio.

STRUT-E MATERIAL DISTRIBUTION FACILITY: Bomba znajduje się na dachu segmentu (lotnisko). Dostaniesz się tam po schodach. Zawiniątko zostało przytwierdzone do spodu Harriera.

STRUT-F WAREHOUSE: Ładunek C4 znajduje się za stertą skrzyń, po lewej stronie dolnego poziomu. Aby się tam dostać, wejdź na górny poziom i przeskocz przez barierkę. Nie omieszkaj również spenetrować kilku mniejszych pokoi (wypatruj też szybów wentylacyjnych!).

STRUT-A PUMP ROOM: Bomba jest przyczepiona do zbiornika w pomieszczeniu z systemem pomp. Musisz przeczołgać się pod rurami, zaczynając z prawej strony pomieszczenia.

STRUT-B TRANSFORMER ROOM: Materiał wybuchowy jest ukryty za drzwiczkami jednej z szafek.

Po rozbrojeniu bomb udaj się do **STRUT-C** i weź Sensor B. Biegnij teraz do miejsca, gdzie zacząłeś epizod, czyli **STRUT-A DEEP SEA DOCK**. Spiesz się, gdyż zegar tyka! Bomba jest podczepiona pod batyskaf. Kiedy opanujesz sytuację, pojawi się Forune. Nie możesz jej zabić, chroń własną skórę. Po chwili pojawi się Vamp. Okej, zbieraj się teraz i pędź na dach **STRUT-E**. Kiedy zamrozisz ładunek, pojawi się...



BOSS – FATMAN

Grubas pomyka na rolkach i podkłada bomby. Staraj się trzymać blisko niego i szybko neutralizować ładunki. Patrz mu na ręce, gdyż czasami trudno zlokalizować bombę, a czas ucieka. Aby go zranić, poślij mu serię ze Socoma. Jak wyciągnie kopyta, odciągnij jego ciało i zamroź. Ufff...

Po chwili spotkasz Ninja, który da ci kilka nieocenionych wskazówek i... przebranie terrorysty. Po scence leć do **STRUT-F**, aby zdobyć AKS74 (kałach). Ruszaj do **SHELL 1 CORE**. Przebierz się za terrorystę i wyjmij AKS74 – tak wyposażony możesz bezpiecznie poruszać się między wrogimi wojakami. Zjedź windą na poziom B2 i znajdź Microphone (zerknij na plakaty i papugę :). Wjedź wyżej, na B1. Rozejrzyj się po piętrze i zaczaj się na strażnika przy czytniku siatkówki. Kiedy się zbliży, chwyć go i przyciągnij do terminala – drzwi staną otworem, a ty przejdziesz do obszernego pokoju z zakładnikami. Musisz zlokalizować agenta Amesa. W tym celu posłuż się Microphone – kiedy usłyszysz anomalie w pracy serca, trafiłeś na odpowiednią osobę. Ames opowie ci wiele ciekawych rzeczy, po czym przy pomocy Microphone podsłuchasz rozmowę Ocelota, Olgi i... Solidusa! Po chwili zostaniesz wykryty, zmykaj zatem z **SHELL 1**. Aktualny plan: odbić prezydenta. Skieruj się do **STRUT-F** i zbierz snajperę PSG1 i PSG1T oraz granatnik RGB6. Udaj się na **SHELL 1-2 CONECTION BRIDGE**. Most jest zaminowany, musisz więc oczyścić sobie drogę, korzystając z PSG1. Pierwszy cel znajduje się przed tobą, dwa następne na kładce z przodu. Czwarty na ścianie za tobą, piąty – za powiewającą flagą. Szósty jest po prawej, w miejscu, gdzie siedzą ptaki. Siódmy po lewej stronie mostu, w rogu na końcu. Ósmy i dziewiąty przytwierdzono po obu stronach wejścia na przeciwległym końcu mostu. Ostatni znajduje się na latającej kamerze.

BOSS – HARRIER

Batalia nie należy do najtrudniejszych. Kiedy nadarzy się okazja, strzelaj w Harriera Stingerami. I tak do skutku.

Po walce ugaś płomienie za pomocą Coolant Spray i pozbieraj przedmioty. Aby zdobyć tłumnik do kałacha, możesz walnąć gwiazdę nad zarwanym mostem. Jeżeli zdecydujesz się przejść po rurze, uważaj na ptasie łajno :). Po krótkiej wędrówce zeskocz na kolejny mostek i uśpij strażników. Wejdź po drabinie, kolejna lokacja to **STRUT-L PERIMETER**. Uważaj na strażników wyglądających przez okna i ruchomą kładkę. Po chwili znajdziesz się w **SHELL 2 CORE**. Podsłuchaj rozmowę Olgi i rozejrzyj się po okolicy, zlokalizuj windę i zjedź niżej, na poziom B1. Tu zanurkuj w zalane korytarze i znajdź wyrzutnię Nikita. Wracaj z nią na górę. Aby uwolnić prezydenta, musisz rozwalić zasilanie trzymające korytarz pod prądem. W tym celu poślij Nikitę w szyb wentylacyjny i kieruj pociskiem tak, aby doleciał do celi prezydenta i uderzył w generator. Idź teraz do niego. W wyniku rozwoju wypadków prezydent pożegna się z życiem, ty zaś ruszaj z powrotem na poziom B1. Zanurkuj i otwórz przejście do zdemolowanego pomieszczenia. Po jego drugiej stronie czeka...

BOSS – VAMP

Wal z kałacha, nie używając funkcji autocelowania. Kiedy nurkuje, dobrze posłać mu Stingera. Gdy zaczyna cię gonić, wykonuj szybkie uniki, robiąc „gwiazdy". Kiedy przeciwnik opadnie z sił, będzie starał się przykuć twój cień do podłogi (!), dlatego staraj się pozostawać w nieoświetlonej części pomieszczenia.

Kiedy koleżka pójdzie w kanały, dawaj nura w kolejny korytarz. Po chwili dopłyniesz do niewielkiego pokoju. Przeszukaj szafki, w jednej z nich kryje się Emma, przyrodnia siostra Otacona i specjalistka od komputerowych zabezpieczeń. Musisz przepłynąć z nią całą drogę powrotną. Sprężaj się, bo zasób tlenu panienki jest ograniczony. Kiedy szczęśliwie dotrzecie do windy, okaże się, że Emma panicznie boi się insektów. Uśpij ją lub siłą zaciągnij do windy. Wykończ strażników i wyprowadź dziewczynę z **CORE 2**. Musisz być pewien, że nie wciągniesz jej w wir walki, zatem stale kontroluj obraną ścieżkę. W **STRUT-L TREATMENT FACILITY** pozbądź się strażników i podejdźcie do klapy w podłodze. Musisz osłaniać biegnącą Emmę. Korzystając ze snajperki i Thermal Goggles, zniszcz ładunki na kładce, po której stąpa Emma. Następnie szybko likwiduj terrorystów i latających elektronicznych strażników. Wkrótce pomoc zaoferuje Snake – teraz pójdzie już z górki.

BOSS – VAMP

Twardy jest chłopaczyna, jakoś przeżył wasze poprzednie spotkanie. Zażyj Pantazemin i poślij mu kilka kulek w czerep. Uważaj, by nie zranić Emmy.

Biegnij szybko do **SHELL 1 B2 COMPUTER ROOM**. Ockniesz się w... **ARSENAL GEAR – STOMACH**.

Nie daj się Solidusowi i wysłuchaj słów Olgi. Po wszystkim wyrywaj z tego nieprzyjemnego miejsca. Znajdujesz się w **ARSENAL GEAR – JAJANUM**. Przejdź na górny poziom pomieszczenia i skieruj się w korytarz po prawej. Tu, w **ASCENDING COLON**, spotkasz Snake'a, który wręczy ci twój ekwipunek oraz katanę – prezent od Olgi. Poćwicz cięcia i ruszajcie dalej. W **ILEUM** czeka was ostra jatka. W kolejnej lokacji, **SIGMOID COLON**, czeka cię dokładnie to samo. Po walce Snake zostanie zabawić się z Fortune, a ty wylądujesz w **RECTUM**. Przygotuj się do ostrej batalii!

BOSS – METAL GEAR RAYS

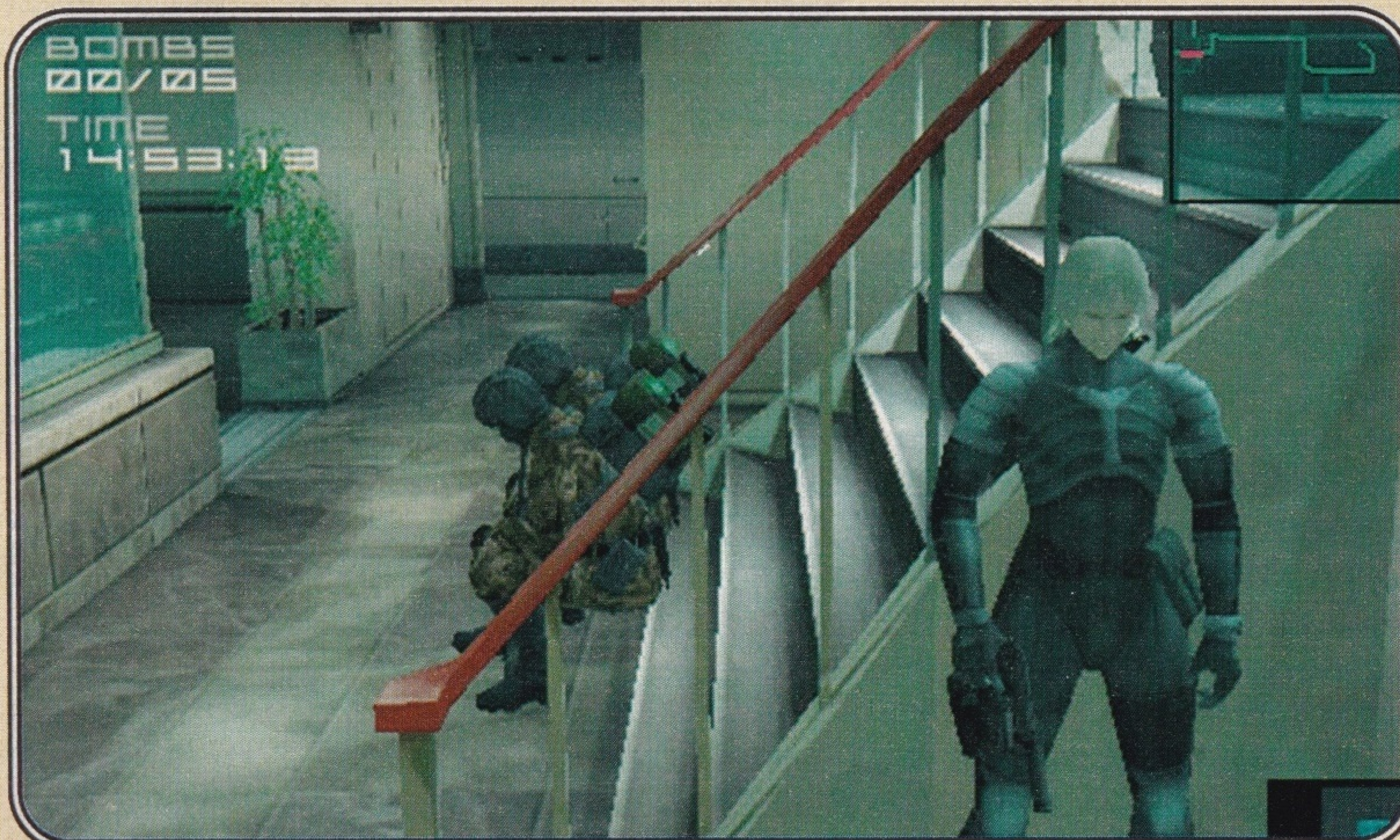
Czeka cię starcie nie z jednym, ale kilkoma Rayami. Dobra rada: wal ze Stingera w nogę maszyny, po czym celuj w otwarty „pysk". Rakiet, pocisków z karabinów i promieni możesz unikać, pozostając w ruchu i stosując uniki. Żyjesz? Zatem przygotuj się na niesamowite widowisko. Przy okazji poznasz odpowiedzi na niemal wszystkie pytania. Co powiesz na wizytę na Manhattanie? A konkretnie w **FEDERAL HALL**? Tu rozegra się ostateczna potyczka z...

BOSS – SOLIDUS

Krąż naokoło drania, kiedy rozpoczyna atak, rób szybkie uniki i wyprowadzaj cięcie. Rakiety, którymi strzela Solidus, nie stanowią dużego zagrożenia. Udane uniki i łut szczęścia to wszystko czego mogę ci życzyć :).

Kiedy przeciwnik padnie, nie pozostanie nic innego, jak tylko rozkoszować się zakończeniem. Było fajnie.

▪▪▪ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz



KONIEC

Gothic II

Khorinis potrzebuje twojej pomocy. Ale wpierw – sam musisz znaleźć pomoc...

Wstępnie o zdrowym rozsądku

Witam w poradniku do GOTHIC 2. Na najbliższych trzech stronach nie znajdziesz tradycyjnego opisu przejścia gry – to zajęłoby nam przynajmniej trzy numery CLICKA! i nie byłoby chyba rozwiązaniem najszczęśliwszym. W zamian za to proponuję garść bardziej ogólnych porad, które powinny umożliwić ci przetrwanie w tym niegościnnym świecie. Nie wszystko jest tutaj bowiem tak oczywiste, jak mogłoby się z początku wydawać...



Przede wszystkim apeluję o zdrowy rozsądek – i tyczy się to absolutnie każdego aspektu gry. Życie jest tutaj symulowane wcale sprawnie i naprawdę nie należy traktować NPC'ów jak idiotów (przynajmniej nie w takim stopniu jak w MORROWIND). Zatem takie akcje jak wbijanie się komuś do mieszkania na jego oczach nie należą do najmądrzejszych na świecie. Zwłaszcza że istnieje bardzo duże prawdopodobieństwo pojawienia się kłopotów z opuszczeniem posesji na żądanie jej właściciela. Dzieje się tak, gdyż krzyczący „Wyjdź stąd natychmiast" NPC'e stają z reguły z obnażoną bronią w drzwiach, idealnie blokując jedyne wyjście. Jeżeli nie jesteś pewien, czy możesz gdzieś wejść, spróbuj wpierw zatrzymać się w drzwiach, zrobić niewielki krok... A jeśli do tego czasu nikt nie będzie się awanturował, idź dalej. Pamiętaj, że wbieganie komuś bez pytania do domu jest bardzo źle widziane. Wyjątek stanowią miejscówki należące do osób, dla których wykonałeś jakieś



ważne zadanie (np. pomoc farmerom w starciu z najemnikami) – tam możesz z reguły zarówno przesiadywać, jak i korzystać ze sprzętów.

Oczywiste jest, że nie powinieneś biegać z obnażoną bronią po mieście. Tego nikt nie lubi i może zdarzyć się, że ktoś rzuci ci się do gardła i zarżnie cię jak barana. Co innego, gdy dobywasz broń w obronie własnej – wtedy jesteś wręcz skazany na pomoc otoczenia. Na widok bestii NPC'e wpadają w szał i ZAWSZE je atakują. Jednakże, kiedy ktoś walczy u twojego boku, musisz uważać, aby jego (lub jej) nie zranić. Nikt nie będzie słuchał twoich wyjaśnień, że to było przypadkowo i że nie chciałeś.

Nie podążaj też wyłącznie głównym torem wydarzeń. W ten sposób nie rozwiniesz wystarczająco swojej postaci i prędzej czy później staniesz w obliczu zadania, którego nie będziesz w stanie wykonać. Doświadczenie zdobywasz nawet wykonując najprostsze misje, toteż najlepiej będzie, jeśli spróbujesz zaliczyć je wszystkie.

Jeśli zatrudnisz się w straży miejskiej i będziesz musiał znaleźć jakiegoś sprzedawcę ziela, przed wkroczeniem do dzielnicy portowej zrzuć z siebie mundur policji. Bo łysy gość nawet nie wskaże ci miejscówki, gdzie sprzedają bzikotyki.

Wreszcie – przeczytaj uważnie instrukcję. Jeżeli kupiłeś oryginał, jesteś w całkiem niezłej sytuacji. Lektura tej książeczki da ci bardzo dobry obraz sytuacji i tego, czego możesz się po grze spodziewać. Znajdziesz tam też opis najprostszej drogi przez pierwszy akt przygody.

Gildie i zapis gry



Jak już zostało powiedziane miesiąc temu, w GOTHIC 2 możesz wstąpić do jednej z trzech gildii. Warto wiedzieć, że w momencie, gdy zdecydujesz się dołączyć do jednej z grup, pozostałe nie będą już chciały z tobą gadać i do końca rozgrywki nie będziesz mógł zmienić pracodawcy. Ponieważ każda z dróg to zupełnie inne zadania i tak naprawdę nieco inna gra, warto przejść GOTHIC 2 na trzy sposoby. Dlatego też, gdy twoja postać będzie już odpowiednio rozwinięta, aby przystąpić do którejś z gildii (i być w stanie poradzić sobie z zadaniami), stwórz oddzielnego save'a – w ten sposób nie będziesz musiał zaczynać gry od nowa. Sytuacja wyjściowa za każdym razem i tak jest identyczna – po co więc męczyć się z początkiem dłużej, aniżeli jest to absolutnie konieczne.

Ponieważ o śmierć tutaj dość łatwo, warto często zapisywać stan gry. Po raz kolejny powtarzam – kieruj się zdrowym rozsądkiem. W okolicach Khorinis jest z reguły dość bezpiecznie (najczęściej spotykać będziesz gobliny, krwiopijców, młode wilki, młode polne bestie, olbrzymie szczury i... kretoszczury), lecz im dalej w las – tym większa szansa na krwawy zgon. Zatem z całą pewnością warto zapisać stan gry przed odwiedzeniem jaskini czy też przed wejściem na nieznany teren. Gdy zaś dotrzesz do Górniczej Doliny, zasada częstego zapisu powinna być już u ciebie odruchem – ryzyko śmierci z rąk orka znacznie zwiększa się z chwilą przekroczenia bram Kolonii.



Warto też zapisywać grę tuż przed rozpoczęciem jakiegoś zadania „miejskiego" – np. przed pościgiem za Rengaru. Każda z decyzji niesie ze sobą nieco inne skutki, toteż warto poeksperymentować, która z wersji wydarzeń najbardziej ci odpowiada.

Poza tym używaj opcji „save" zawsze przed próbą otworzenia zamka wytrychem. Wytrychy nie pojawiają się w grze zbyt często, a wykonanie ich jest na tyle parszywe, że przy pierwszej lepszej okazji łamią się na kawałki. Dlatego też proponuję następującą metodę – zapisujesz grę, sprawdzasz, jak należy otworzyć zamek, po czym ładujesz grę na nowo i otwierasz zamek bez żadnych – że tak powiem – strat własnych.

Hajsu, więcej hajsu

Chociaż instrukcja sprawnie prowadzi przez główne zagadnienia fabularne, nie wyjaśnia pewnej palącej kwestii – jak zdobyć tak potrzebne (zwłaszcza na początku) pieniądze. Przecież za coś musisz kupić te wszystkie miecze, zbroje i magiczne miksturry!

Przede wszystkim zabieraj wszystko, czego nie przybili gwoździami do podłogi! Jeżeli jest możliwość, aby coś ukraść – tzn. jeżeli nie wywoła to ogólnej awantury – bierz to bez chwili wahania. Nawet takie rzeczy jak polne jagody czy kosztujące jedną monetę łagi, którymi posługują się gobliny. Bohater zdaje się mieć kieszenie bez dna, więc należy to wykorzystać. Pamiętaj, że to, co nie jest ci potrzebne, zawsze da się sprzedać. Sprzedawcy nie mają żadnych obiekcji, biorą wszystko jak leci. Uważaj jednak ze sprzedawaniem takich rzeczy jak szczaw królewski czy inne rzadkie rośliny – generalna zasada jest taka, że z tych trudniej dostępnych (a zwłaszcza ze szczawiu) wyrabia się napitki stale podnoszące statystyki, więc jeśli myślisz o wykształceniu alchemicznym, możesz je zachować dla siebie.



Niezależnie od tego, co planujesz robić w dalszych etapach, na początku rozgrywki powinieneś zainwestować w takie umiejętności jak skradanie się (to możesz załatwić u przebywającego na targowisku Bartoka) i otwieranie zamków (tego nauczy się np. Thorben, ale dopiero wtedy, gdy wykonasz zadanie dla Matte'a). To umożliwi ci zakradanie się po zmroku do domów i plądrowanie ich. Uważaj jednak, aby nie wpaść, gdyż mieszkańcy Khorinis bardzo nerwowo reagują na próby ograbienia ich (dzicy jacyś?)



Kiedy opuścisz miasto bramą od strony targowiska i pójdziesz ścieżką na lewo, dojdziesz do stromego podejścia. Na końcu ścieżki jest zajęta przez bandytów latarnia morska, do której na początku gry nie należy się zbliżać – ci goście są uzbrojeni po zęby i przez pierwsze kilka poziomów nie stanowisz dla nich godnego przeciwnika. Gdy wejdziesz na górę, odwróć się w stronę, z której przyszedłeś i pójdź górną ścieżką. O ile dobrze pamiętam, po drodze spotkasz jednego gościa, który będzie skłonny nauczyć cię co nieco o polowaniu. Po przejściu kilkudziesięciu metrów dojdziesz do skał górujących nad okolicą. Na szczycie tego wzniesienia znajdziesz trupa, którego będziesz mógł ograbić ze sporej ilości cennych rzeczy – nie wszystkie ci się przydadzą, ale zawsze warto je sprzedać.

Możesz też do woli ograbiać przydrożne kapliczki – nie zauważyłem, aby to świętokradztwo miało jakikolwiek wpływ na dalszą grę. Później, gdy będziesz już bogaty, będziesz mógł naprawić swoje błędy, składając 100 złotych monet w ofierze. W zamian będziesz mógł podkręcić nieco istotne współczynniki.

Ale, ale – nie powinieneś nosić przy sobie zbyt dużo złota! Wymiana towarów na gotówkę tylko po to, aby mieć w statystykach nieco więcej klopsu, jest w przypadku GOTHIC 2 największą głupotą. Sprzęt i przedmioty tak czy siak możesz sprzedać u każdego, kto para się handlem. Natomiast przynajmniej kilka razy spotkasz w grze postacie, którym trzeba będzie coś zapłacić. I nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie fakt, iż opłaty te uzależnione są od tego, ile złota masz w sakiewce. Zatem lepiej jest generować złoto przed samymi zakupami, kiedy wiesz już, ile konkretnie potrzebujesz pieniędzy.

➔

Kowal Harad i jego abstrakcyjne zadanie



Gdy będziesz próbował zostać czeladnikiem w mieście, kowal Harad zleci ci zabicie orka i przyniesienie jego broni jako dowodu. Logiczne jest, że jako postać początkująca nie masz w walce z orkiem najmniejszych szans. Ale to zadanie, wbrew pozorom, daje się wykonać.

Musisz opuścić miasto bramą przy targowisku i pójść ścieżką w prawo. Jak zapewne zauważyłeś, wznosi się ona i po jakimś czasie zakręca w lewo. Mniej więcej na wysokości tego zakrętu musisz skręcić w las i trzymając się skalnej ściany, pójść kawałek w stronę miasta. Po chwili powinieneś dojść do groty. Otóż w tej grocie siedzi sobie ork – i to nie byle jaki ork, tylko wielki i wredny troglodyta. Wejdź do jaskini na tyle, aby ork cię zobaczył i wpadł w szał. Wtedy uciekaj w stronę miasta. Nie oglądaj się za siebie, nie sprawdzaj, czy ork cię goni – jest za tobą na pewno i tylko czeka, aby cię wypatroszyć. Musisz zwabić orka pod bramę miasta tak, aby rzucili się na niego wszyscy strażnicy. Gdy już go zarżną, zabierz orkowy oręż i zanieś go Haradowi. Warto też odwiedzić jaskinię denata i wyczyścić ją z kosztowności.



Z pamiętnika młodego rzeźnika

Tego nie sposób w GOTHIC 2 uniknąć. Prędzej czy później pojawi się jakiś kretyn, którego trzeba będzie spacyfikować. Zresztą nie jest to jedynie smutna konieczność – za walki dostajesz większość punktów doświadczenia, a trupy możesz ograbiać lub (w przypadku zwierząt) zabierać sobie cenne trofea. Oto co musisz zrobić, aby stać się mistrzem sztuki wojennej.

Przede wszystkim nie powinieneś rzucać się jak wariat na grupę przeciwników. W pierwszych etapach oznacza to z reguły śmierć, w następnych – uciążliwą konieczność leczenia się. Zdecydowanie lepszym rozwiązaniem jest powolne zbliżanie się do przeciwników – tak, aby wychodzili do ciebie pojedynczo. To, w jaki sposób poradzisz sobie z np. czterema polnymi bestiami, zależy tylko od ciebie. Warto jednak wiedzieć, że za dodatkowe rany nie otrzymujesz dodatkowych punktów doświadczenia. Poza tym w ten sposób możesz potykać się z licznymi grupami wrogów i wychodzić z tych starć praktycznie bez zadraśnięcia.

Rzucanie się na wroga jest bezsensowne także z jeszcze jednego powodu. Jak zapewne zauważyłeś, kiedy wchodzisz w zasięg widzenia danej bestii, bardzo często wpierw cię ona straszy, pokazując, że musisz się wycofać. Kiedy stwór już na ciebie ruszy, czekaj z wciśniętym klawiszem myszy – kiedy się zbliży i będziesz miał szczęście, powinieneś „zdjąć" mu od razu blisko połowę energii życiowej.

W przypadku walk na mostach lub na półkach skalnych możesz tak wmanewrować przeciwników, że pospadają w przepaść. Wprawdzie nie otrzymujesz za to żadnych punktów doświadczenia, zagranie to może jednak okazać się przydatne w przypadku przeważających sił wroga.

Musisz też pamiętać o jednej bardzo ważnej rzeczy. Mianowicie – czasem naprawdę warto jest się wycofać. Martwy bohater to żaden bohater. Jeśli widzisz, że dostajesz w skórę i że tym razem raczej nie wygrasz, bierz nogi za pas (swoją drogą, cóż za makabryczne powiedzonko). Pamiętaj, że jeszcze tu wrócisz. Wtedy przyjdzie czas słodkiej zemsty.





To może oszustwo?

Zawsze może jednak zdarzyć się tak, że zawiodą wszystkie – nawet te najbardziej wyrafinowane – metody uczciwego przejścia GOTHIC 2. Jeśli znajdziesz się w takiej sytuacji, możesz wypróbować którąś z poniższych opcji. Doszły mnie słuchy, że kody nie działają sprawnie ze wszystkimi wersjami gry, toteż pamiętaj, że używasz ich na własną odpowiedzialność.

Najprościej będzie wcisnąć „B" i wpisać po tym „Marvin". W lewym górnym rogu ekranu powinien pojawić się napis MARVIN MODE. Teraz klawiszem F2 wywołujesz konsolę. Oto jakie komendy może ona przyjąć:

eingabe – aktywacja kodów
cheat god – nieśmiertelność
cheat full – pełne zdrowie
insert gold – otrzymujesz 1000 sztuk złota w skórzanym woreczku

edit abilities – pozwala modyfikować zdolności postaci, dzięki czemu możesz zmieniać następujące atrybuty:

Lp = to są Punkty Nauki. Po znaku równości wpisz odpowiednią wartość (np. 15)

Exp = to zaś doświadczenie. Tu także wpisujesz po znaku równości pożądaną wartość.

Poza tym w MARVIN MODE działają następujące klawisze:

[F3] – gra w „okienku"
[F4] – powrót do normalności
[F5] – nieruchoma kamera
[F6] – ruchoma kamera
[F7] – przełączanie między sekcjami gry
[F8] – odświeżenie many i zdrowia
H – uszczerbek na zdrowiu

Warto też wiedzieć, że poprzez modyfikację znajdującego się w systemowym katalogu gry pliku „gothic.ini" możesz włączyć szereg przydatnych motywów, takich jak opcja szybkiego zapisu gry. Wystarczy do tego Notatnik Windows albo Windows Commander, gdyż jest to zadanie nader łopatologiczne. Na przykład tak przebiega zwiększenie poziomu brutalności gry:

Otwieramy plik „gothic.ini" i zmieniamy:

bloodDetail= 2
NA
bloodDetail= 3.

Proste, nie? Dobrej zabawy i udanych łowów!

Maciej „Anzelmo" Ogiński

KONIEC

Test Kierownic aby jazda była jeszcze ostrzejsza...

LOGITECH MOMO RACING FORCE FEEDBACK WHEEL

Logitech po raz kolejny pokazał, co to znaczy dobry sprzęt. Solidne wykonanie, oprawiona w gumę kierownica, pedały z haczykami antypoślizgowymi to tylko niektóre zalety najnowszej kierownicy tej firmy. W praktyce jest ich o wiele więcej. Dużym plusem jest umieszczenie skrzyni biegów w obudowie razem z kierownicą. Koniec z niewygodną dostawką, której nigdy nie ma gdzie umieścić. Co więcej, skrzynia biegów może być używana zarówno przez lewo- jak i praworęcznych. Mocowanie kierownicy do biurka jest proste i przede wszystkim solidne. Urządzenie bardzo dobrze się trzyma i nie lata podczas jazdy. A trzeba przyznać, że podczas gry nieźle trzęsie. Force Feedback sprawuje się wręcz wyśmienicie, na każdej nierówności czuć trzęsienie i to na tyle silne, że aż momentami wibruje całe biurko. To jednak nie wszystko. Realizm jazdy zwiększa reakcja kierownicy na zachowanie się samochodu. Gdy wpadniesz w poślizg, szarpie na wszystkie strony, aż momentami naprawdę ciężko ją utrzymać.

Jazda na różnych podłożach to naturalnie także inne zachowanie kierownicy – po błocie chodzi ciężko, po asfalcie o wiele lżej. Pedały gazu i hamulca działają bardzo dobrze, chociaż dodawanie gazu mogłoby być nieco cięższe. Dodatkowe dwie łopatki umieszczone tuż pod kierownicą świetnie nadają się do wyścigów Formuły 1, a dodatkowe sześć przycisków pozwoli dostosować kierownicę do praktycznie każdej jazdy.

Elegancja, dobre wykonanie, niesamowite wręcz sprzężenie zwrotne, chyba nic więcej nie potrzeba do przyjemnej jazdy.



Cena: 569 zł
Platforma: PC (USB)
Logitech Polska
ul. Goszczyńskiego 9/1
02-610 Warszawa
tel/fax: +48 (22) 844-82-78
www.logitech-sklep.com.pl

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION RACING WHEEL

Microsoft znany jest z wysokiej jakości urządzeń komputerowych. Testowana kierownica całkowicie potwierdza tę teorię. Co prawda pozbawiona jest dodatkowej skrzyni biegów oraz Force Feedbacka, charakteryzuje się jednak dużą dokładnością działania i solidnym wykonaniem.



Instalacja kierownicy jest niezwykle prosta, wystarczy przykręcić ją do krawędzi biurka i po kłopocie. Pozostaje jeszcze tylko podłączenie pedałów, instalacja sterowników (Windows XP posiada je standardowo) i już można rozkoszować się jazdą. Ponieważ kierownica nie jest wyposażona w Force Feedback, bardziej nadaje się do wyścigów zręcznościowych takich jak NEED FOR SPEED, niż do poważniejszych produkcji jak COLIN MCRAE RALLY.

Oczywiście w obydwu tych grach sprzęt sprawuje się bardzo dobrze, nie ma najmniejszych problemów z konfiguracją, a komfort jazdy jest naprawdę wysoki. Kierownica jest bardzo czuła, co pozwala na precyzyjną jazdę. Pedały dobrze trzymają się podłoża, a siła nacisku, jaką trzeba na nie działać, jest niemalże idealna. Tuż pod kierownicą znajdują się dwa przyciski zastępujące tradycyjne łopatki. Dodatkowo sprzęt posiada sześć w pełni konfigurowalnych przycisków. Dołączone oprogramowanie pozwala na zmianę szczegółowych ustawień urządzenia.



Cena: 212 zł
Platforma: PC (USB)
APN Promise
ul. Zielna 39
00-108 Warszawa
tel: +48 (22) 654-53-10
e-mail: promise@promise.com.pl
www.promise.com.pl

SAITEK R80 SPORTS WHEEL

SAITEK R80 to taka mała kierownica turystyczna. Jej niewielkie rozmiary są naprawdę dużą zaletą, szczególnie dla kogoś, kto nie ma miejsca, aby przy komputerze rozłożyć się z całym arsenałem.

R80 nie posiada pedałów, natomiast zamiast nich można wykorzystać dwie łopatki umieszczone tuż pod kierownicą – nie jest to co prawda tak samo wygodne, jednak stosunkowo szybko można się do nich przyzwyczaić.

W tym modelu kierownicy zrezygnowano z drążka zmiany biegów. Jest to jedyne z urządzeń opisywanych w tym przeglądzie, które łączy się z komputerem przy użyciu Game Portu. Instalacja jest bardzo prosta i szybka – podłączenie, kilka kliknięć myszką i po kłopocie.

Wykonanie kierownicy jest wysokiej klasy, a ładny wygląd łączy się z dużym komfortem użytkowania. Trzeba przyznać, że kierownicę świetnie się trzyma i nawet mimo tego, że jest cała z plastiku, ręce nie ślizgają się.

Solidnie wykonano również mocowanie, którym sprzęt montuje się na krawędzi biurka. Dodatkowe cztery klawisze zostały umieszczone w miejscach łatwo dostępnych.



Kierownica przeznaczona jest dla osób szukających urządzenia, które można szybko zamontować i zdemontować. Brak pedałów, drążka zmiany biegów czy Force Feedbacka wcale nie czyni z tej niej sprzętu z niższej półki. Założeniem producenta było zrobienie urządzenia małego, posiadającego wszystko, co potrzebne do dobrej zabawy i to udało się zrealizować w stu procentach.

Saitek

Cena: 89 zł
Platforma: PC (Game Port)
Karuma Polska
ul.Tarcice 9
80-817 Gdańsk
tel: +48 (58) 300-05-94
fax: +48 (58) 324-86-88
e-mail:
trade@karuma.pl
www.saitek.pl

SAITEK R440 FORCE FEEDBACK WHEEL

Okazuje się, że można zrobić kierownicę tanią, dobrą i posiadającą wszystkie najważniejsze funkcje. Najlepszym przykładem tego jest SAITEK R440. Na pierwszy rzut oka kierownica prezentuje się dosyć niepozornie, jest mała, całkiem zgrabna, posiada kosmiczny design, a na środku świeci się małe kółeczko ze znakiem producenta. W środku jednak drzemie całkiem wydajny silniczek, który podczas jazdy daje się ostro we znaki. Dzięki świetnie funkcjonującemu Force Feedbackowi oraz technologii TouchSense zabawa jest bardzo realistyczna i przyjemna. Kierownica reaguje na rodzaj podłoża, poślizgi czy stłuczki. Aby utrzymać ją w rękach, często trzeba użyć niemałej siły. Kierownica jest po części z gumy, dzięki czemu nie ślizga się w rękach. Pedały, podobnie jak reszta, również zostały zaprojektowane w dosyć oryginalny sposób, a przy tym są całkiem wygodne – stopa praktycznie w ogóle się nie ślizga. Mocowanie kierownicy do biurka jest bardzo proste i nie trzeba jej mocno przykręcać, aby nie latała. Minusem jest brak drążka do zmiany biegów, można go jednak z powodzeniem zastąpić dwiema łopatkami, do których bez problemu sięgną nawet osoby z krótkimi palcami. R440 posiada cztery przyciski, które bardzo wygodnie obsługuje się kciukami. Wspomniany kosmiczny wygląd uzupełnia jeszcze przednia strona kierownicy, która świeci się z różnym natężeniem podczas skręcania.



Bardzo ładny, przemyślany design i wysokiej klasy Force Feedback czynią z tej kierownicy konkurenta dla innych tego typu urządzeń. Bez wątpienia nadaje się ona do każdego rodzaju wyścigów.

Cena: 299 zł
Platforma: PC (USB)
Karuma Polska
ul.Tarcice 9
80-817 Gdańsk
tel: +48 (58) 300-05-94
fax: +48 (58) 324-86-88
e-mail: trade@karuma.pl
www.saitek.pl



MANTA COMPRESSOR SUPREME

COMPRESSOR SUPREME posiada dodatkowe pedały oraz oddzielną skrzynię biegów połączoną z hamulcem ręcznym. Zastanawia jednak, w jakim celu projektanci postanowili przerobić drążek zmiany biegów na prosty, czterokierunkowy joystick. Równie zastanawiająca jest ilość przycisków znajdujących się na kierownicy – jest ich przeszło 16 i nie wszystkie są łatwo dostępne podczas jazdy. Czy w ogóle taka ilość jest potrzebna? Przecież używanie kierownicy jako pada w ogóle nie wchodzi w grę. Podstawka pod pedały okazuje się niestety strasznie mała, przez co stopy cały czas się ześlizgują. Instalacja urządzenia na biurku jest prosta, jednak dołączony do zestawu jeden (!) zaczep umożliwia solidne przymocowanie tylko kierownicy lub skrzyni biegów. Jednak dzięki możliwości zmiany kąta nachylenia można kierownicę umieścić między nogami.



W praktyce produkt Manty sprawdza się całkiem dobrze. Na uwagę zasługuje sposób uczenia się przy użyciu przycisku Teach – wystarczy go wcisnąć i już można np. skalibrować kierownicę. „Realistyczne" wibracje są jednak mało realistyczne, a zabawa niezbyt dynamiczna. Zdecydowanie kierownica ta nadaje się przede wszystkim do zręcznościowych wyścigów. Niezbyt pociągający wygląd, dosyć marne wykonanie oraz średnie odczucia podczas jazdy na pewno nie zrobią z tego produktu hitu w kręgu ludzi szukających mocnych wrażeń. Jeśli jednak ktoś potrzebuje kierownicy prostej, tylko do zabawy i przede wszystkim taniej, to na pewno powinien wziąć COMPRESSOR SUPREME pod uwagę.





Cena: 169 zł
Platforma: PC (USB), PSOne, PS2
Manta
ul. Matuszewska 14 bud.4
03-876 Warszawa
tel: +48 (22) 332-34-50
fax: +48 (22) 332-34-60
e-mail: manta@manta.com.pl
serwis: serwis@manta.com.pl
www.manta.com.pl

WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

7164
KONKURS SMS

■■ Jeśli chcesz wygrać jedną z opisanych powyżej kierownic firmy Saitek lub Manta, odpowiedz na proste pytanie.

■■ Pod numer **7164** wyślij swoją odpowiedź, podaną jako **CL.KI.#** (zamiast # wpisz A, B, C lub D). Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS'ów. Na odpowiedzi czekamy do końca maja.

■■ Pytanie konkursowe brzmi:
Dzięki systemowi Force Feedback kierownica:

A) trzęsie się;
B) posiada dźwignię zmiany biegów;
C) obraca się o 360 stopni;
D) wydaje dźwięki;

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM. Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.

Nagrody fundują firmy:  Saitek

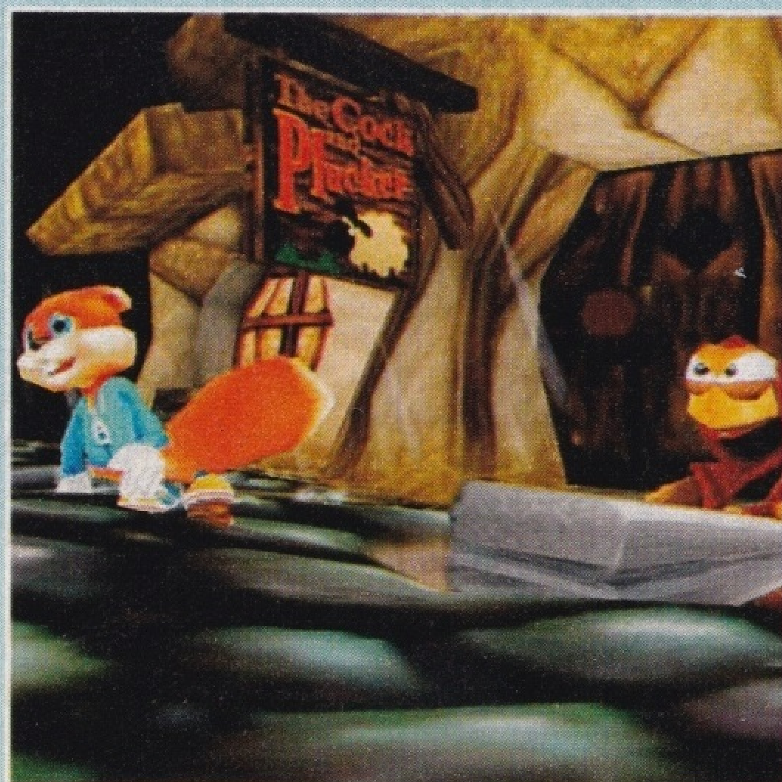


■■■ Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski; Zdjęcia: Manta, Logitech, Saitek, Microsoft

Z archiwum konesera

SUPER MARIO 64 – Najsłynniejszy hydraulik świata po raz pierwszy w trzech wymiarach. Gra swego czasu wywołała niemałe zamieszanie, a dla Nintendo stała się pokerowym asem. Kto żyw, chciał biegać z Marianem po zakręconych światach 3D, zatem ze sklepów zniknęło sporo pudełek z nowym dzieckiem N. Pozazdrościć takiego tytułu startowego. Pamiętam, jak dawno temu stałem z otwartymi ustami w warszawskim „Smyku" przed standem z N64, na którym ktoś zapuścił SUPER MARIO 64. Ale pada to już nie łaska było podłączyć! Ech...





CONKER'S BAD FUR DAY – Jedna z gier na wycofujące się z rynku N64. I trzeba powiedzieć, że było to odejście z pompą i w wielkim stylu. Przewrotna gra platformowo-przygodowa ze zdegenerowanym Wiewiórem w roli głównej. Tytuł dedykowany starszym, wyrobionym graczom, po brzegi wypełniony pierwszorzędnym, często dość niecenzuralnym humorem, parodiujący znane filmy i wprost iskrzący się dobrymi pomysłami. A wszystko to w oprawie wyciskającej ostatnie soki z 64-bitowej maszynki Nintendo. Rare wie jak wyprawiać stypy!

GOLDENEYE 007 – Niepodważalnie najlepszy JAMES BOND ze wszystkich do tej pory wydanych. Rare stworzyło grę spójną, o bardzo sugestywnym filmowym klimacie, jednocześnie pompując w swoje dzieło beczki miodu. Różnorodność misji, dobrze poprowadzona ścieżka fabularna, wreszcie multum broni i gadżetów zapracowały na sukces gry. No i Muliplayer, pozwalający się wyszaleć na podzielonym ekranie aż czwórce graczy.





MARIO KART 64 – Stary hit z SNES'a w szatach godnych nowej platformy. Bajkowa, estetyczna grafika, sprawdzona ekipa bohaterów Nintendo, świetne dopalacze i przede wszystkim świetny system jazdy. Ciężko było przejść obojętnie obok takiej perełki, tym bardziej że w trybie Multiplayer tytuł odsłaniał kolejne pokłady rajcowności. Czysta arcadowa radość! Kto grał, ten wie o co chodzi. Kto nie grał, niech żałuje...

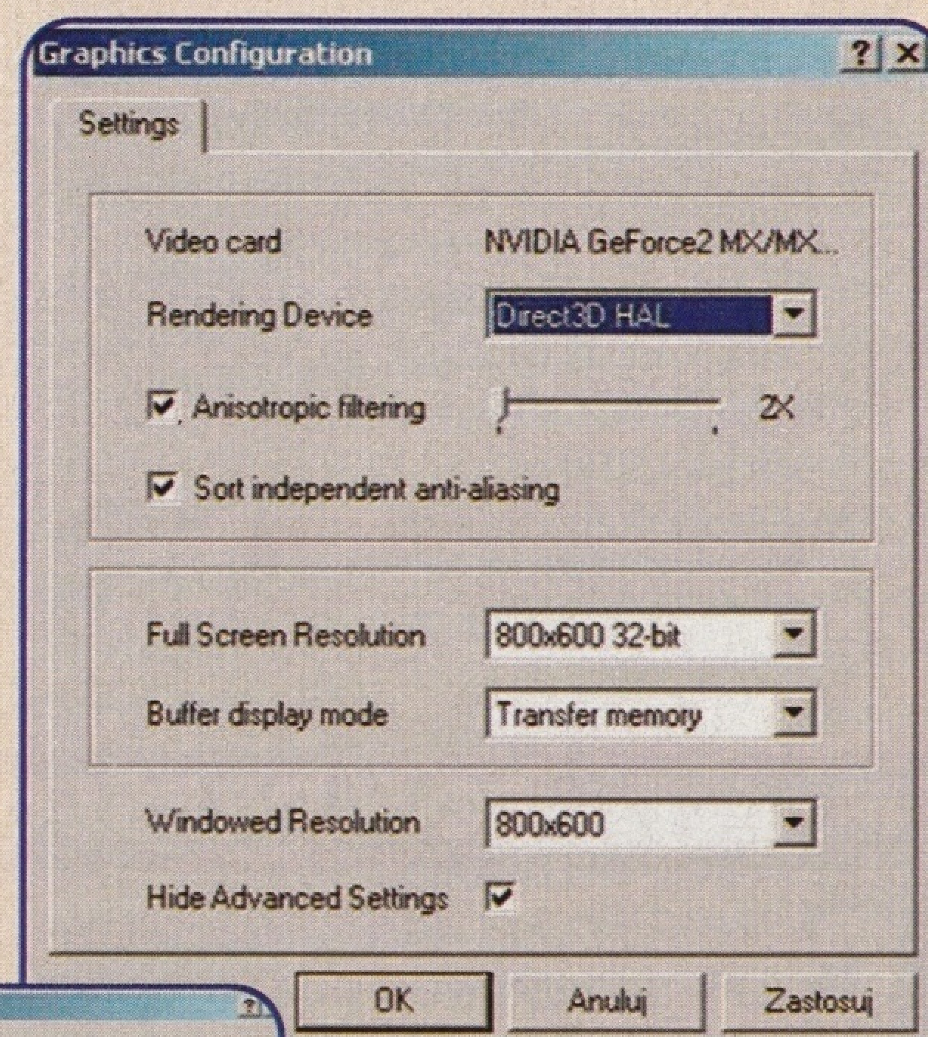
TUROK – DINOSAUR HUNTER – Kolejny tytuł startowy, który sprawnie napędzał sprzedaż systemu. Genialnie zrealizowany doomowiec, z akcją rozgrywającą się w świecie dinozaurów i... kosmitów! Kicz? Wtedy nikt jeszcze nie myślał o tym w ten sposób, a wspaniała animacja i piękna grafika wywoływały oczopląs. Zwłaszcza mgła robiła kolosalne wrażenie, choć w rzeczywistości... miała ukryć część obiektów, by odciążyć engine :). Po paru miesiącach do sklepów trafiła również konwersja TUROKA na PC. Ta już nie wzbudziła wielkiego zainteresowania, choć graficznie nie odbiegała od oryginału. Co ciekawe, była to pierwsza gra, która WYMAGAŁA akceleratora 3D.



Emulatory:

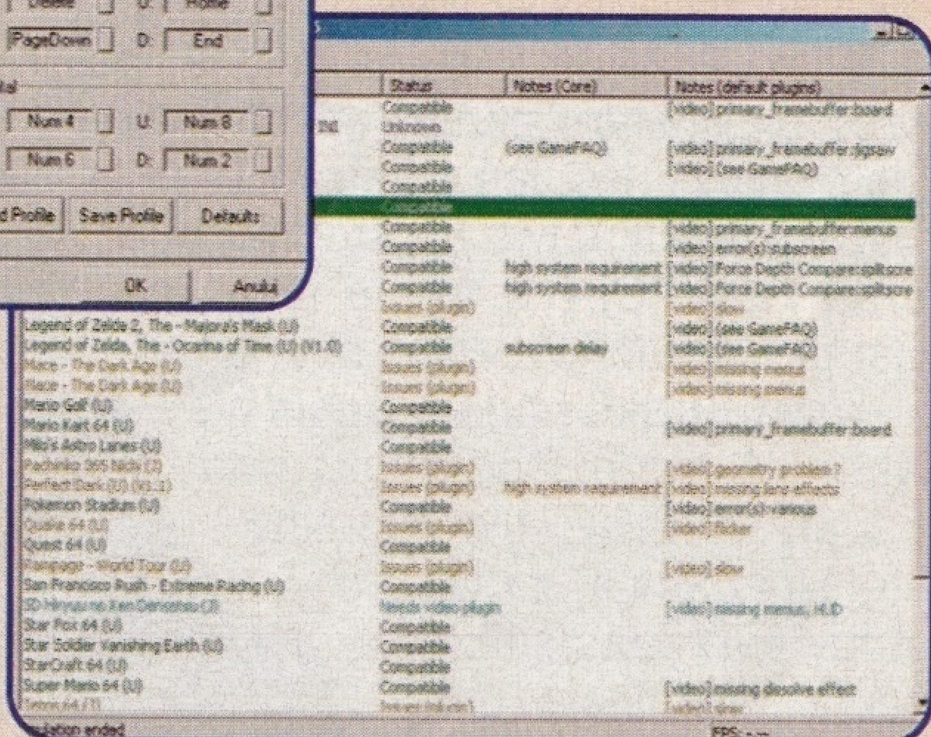
Trudno przecenić wkład Nintendo w rozwój gier wideo. Do połowy lat 90. to oni dzierżyli pałeczkę lidera na rynku konsolowym...

Równie trudno nie zauważyć, że przez te kilka lat troszkę się w branży zmieniło. Dziś Nintendo trzyma się nieco z boku, owszem – radzi sobie zupełnie dobrze, jednak okres panowania ma już za sobą. Dlaczego? Po części spowodowały to zmieniające się tendencje na rynku, po części – technologia, po części zaś – przywiązanie do tradycji. A było to tak...



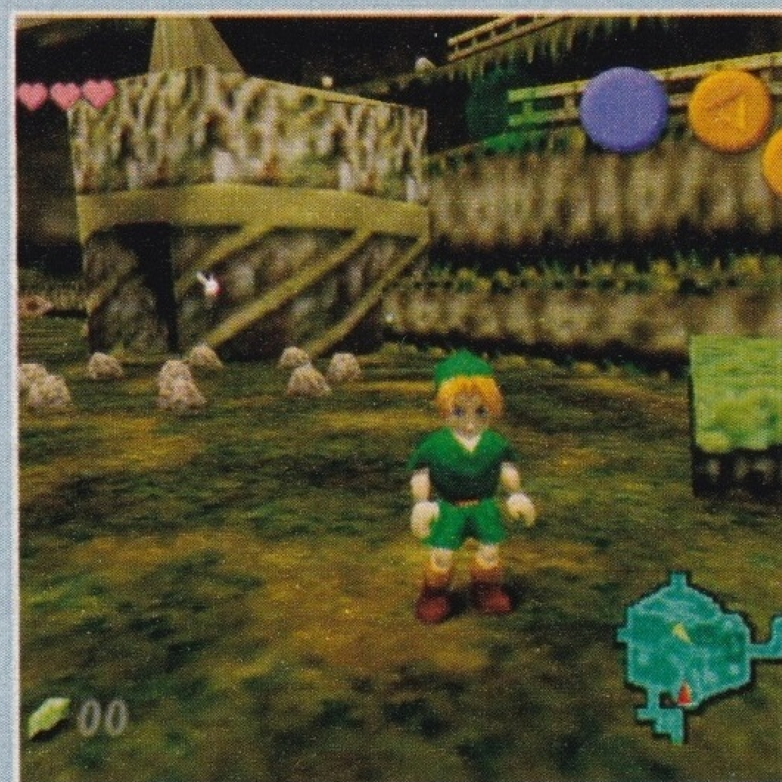
Jeden z najlepszych emulatorów Nintendo 64 – Project64 w stanie gotowości

64 bity... i kartridż?



Nintendo 64 zadebiutowało w Japoni w lecie 1996 roku, kiedy Sega Saturn i PlayStation firmy Sony były już na rynku od dobrych kilkunastu miesięcy. Nintendo spóźniło się, przespało moment rewolucji 3D, tak samo jak niegdyś ociągało się z przejściem z 8-bitowego NES'a na 16-bitowego SNES'a. Zwłoka znowu nie przyniosła nic dobrego – nawet oddani fani Nintendo miękli na widok trójwymiarowych gier na konkurencyjne platformy. Tęgie głowy z Wielkiego N zaczęły ostro kombinować i w rezultacie powstała koncepcja maszyny o 64-bitowej architekturze (konkurencyjne zabawki były 32-bitowe). Ponieważ jej możliwości znacznie przekraczały możliwości konsol Sony i Segi, Nintendo było przekonane, że szybko zdoła odzyskać klientów. I rzeczywiście – N64 oferowało znakomitą grafikę w wysokiej rozdzielczości, duże ilości przerzucanych trójkątów, a także absolutne novum – sprzętowe filtrowanie tekstur. Sprzedaż faktycznie ruszyła z kopyta, tym bardziej że tytuły takie jak SUPER MARIO 64, TUROK czy WAVE RACE 64 były po prostu miażdżące! Wydawało się, że wszystko będzie cacy, ale niestety, rzeczywistość okazała się mniej różowa. Po pierwsze: nośnik danych. W czasach gdy w czytnikach Saturna i PSX'a wirowały płytki CD, decyzja o zastosowaniu kartridża była co najmniej dziwna. Nintendo tłumaczyło, że dysk nie gwarantuje zadowalającej prędkości odczytu danych. Może i racja, ale pakowanie się w odchodzący do lamusa nośnik (mowa o stacjonarnych konsolach) przyniosło więcej szkód niż pożytku. Największą zmorą była pojemność takiego układu – średnio od 8 do 32MB. O ile samą grę można było upchnąć w takiej objętości, to już o filmowych przerywnikach i muzyce wysokiej jakości należało zapomnieć. Drugi feler to długi czas produkcji układów i tragicznie wysoki koszt produkcji. Poniekąd ograniczyło to politykę Nintendo, która zawarła się w słowach: „mało, a dobrze". Proste – N musiało starannie dobierać gry do wydania na swoją platformę, gdyż niezadowalająca sprzedaż wiązałaby się ze dużymi stratami (koszty kartridży). Dzięki temu ogromna większość gier na N64 trzymała poziom co najmniej przyzwoity, ale... klienci woleli mieć większy wybór. I decydowali się na konsolę konkurencji. Na PSX'a ściślej rzecz ujmując, bo Saturn niebawem zdechł, nie radząc sobie w rynkowej walce z PlayStation i nowym zawodnikiem Nintendo. I tylko ta dwójka została na placu boju. I choć N64 sprzedawało się zupełnie dobrze (szczególnie w USA i KKW), to Nintendo nigdy nie zbiło na swojej zabawce takich kokosów jak Sony na PSX. Nie ta liga. Inną kwestią było samo podejście do gier – Nintendo stawiało na

■■ THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME – To absolutny killer, a zarazem jedna z najlepszych gier wydanych w historii. I nie ma w tym krzty przesady. 64-bitowa ZELDA omamia swoją głębią, tajemniczością, urokiem miejsc, wszechobecną magią i wspaniałą atmosferą. Nintendo dokonało czegoś niespotykanego, stworzyło świat, w którym zatracasz się bez reszty i to bez pytań, bez zastrzeżeń. Tak jakby ograniczenia sprzętowe nie istniały. Cukiereczek!





■■ BANJO-KAZOOIE – Jedna z najlepszych platformówek na Nintendo 64. Przygody sympatycznego duetu – misia Banjo i ptaka Kazooie – nie bez przyczyny zyskały sobie uznanie graczy. Przyczyniła się do tego śliczna grafika, niewymuszony humor i masa świeżych pomysłów. Te ostatnie to standard u Rare, które ma w zwyczaju każdą swoją grę dopieszczać na maxa. Niestety, ostatnio pożegnali się z Nintendo i teraz robią dla Billa. Szkoda.

■■ PERFECT DARK – Jak w tytule: mrocznie, tajemniczo i bardzo klimatycznie. Jedna z najlepszych strzelanin FPP dostępnych na N64. Do tego charyzmatyczna bohaterka – Joanna Dark, będąca chyba najsłynniejszą bohaterką gier na N64. Zajmujące misje, interesująca fabuła i najzwyklejsza w świecie grywalność zadecydowały, że PERFECT DARK wdarł się do panteonu najlepszych produkcji na Nintendo 64. Aż dziw bierze, że do tej pory nie powstał sequel.



N-64

Poszukaj w Sieci!

■■ http://ngemu.com/n64 – Część sporego serwisu w całości poświęcona emulacji Nintendo 64. W jednym miejscu znajdziesz aktualne newsy, świeże plug-iny, przydatny soft, linki i informacje o liczących się emulatorach. Romów brak, ale to nie powinno dziwić.

■■ www.emuchina.net – Ten adres powraca jak bumerang, ale czy to moja wina, że mają tam wszystko? :) Jedyny problem to „jak się do tego dobrać?", gdyż zasady downloadu i hasła zmieniają się co chwilę. Cóż, to zadanie pozostawiam już tobie :)

■■ www.pj64.net – Strona domowa najlepszego emulatora N64. Niestety, niewiele się na niej dzieje, gdyż sam emulator jest dość rzadko aktualizowany. Na szczęście autorzy nie porzucili swojego dzieła i za jakiś czas powinniśmy cieszyć się kolejnym wydaniem programu.

■■ www.emudreams.pl – Kilka gier na N64 – szkoda, że tak niewiele. Na szczęście prawie wszystkie z nich to perełki, jak choćby... THE LEGEND OF ZELDA zlokalizowana przez polskich fanów!

■■ http://emulacja.in4.pl – Wiele dobrych gier na maszynkę Nintendo, niestety mogą występować problemy ze ściąganiem.

gry pomysłowe, niecodzienne, o unikalnym charakterze, nieemanujące przemocą, ale wciąż bardzo grywalne. Okazało się jednak, że masowy odbiorca lubi sobie dobrze postrzelać tudzież obić komuś ryja. A takich atrakcji było pod dostatkiem na platformie Sony. Zresztą może i Nintendo chciałoby pójść tą drogą, ale... przez okres nieobecności N na rynku najlepsi (Konami, Namco, Square, Capcom) skupili się u boku Sony i było im tam bardzo dobrze. Przy Nintendo zostało m.in. Rare. I dobrze, bo bez tego teamu byłoby naprawdę kiepsko.

Wydaje się, że Nintendo pogodziło się z faktem, że dni świetności ich stacjonarnych konsol minęły. Widać to na przykładzie GameCuba, konsoli bardzo specyficznej, skierowanej do fanów, którzy wiedzą, czego się po Nintendo spodziewać i lubią ten styl. Japońska firma nadal rozwija swoje flagowe serie, nadal prowadzi swoją specyficzną politykę i nadal niewiele sobie robi z poczynań konkurencji. I dopóki mają się dobrze, to jestem za. I ja lubię ten styl.

Ninny wróć!

A więc chcesz przypomnieć sobie kilka gier bądź też dopiero zamierzasz zapoznać się z N64?

Nie stanowi to najmniejszego problemu, gdyż w Sieci dostępnych jest co najmniej kilka emulatorów tej konsoli. Niestety, część z nich nie jest już aktualizowana, część sypie się często bez widocznej przyczyny, inne mają spore problemy z kompatybilnością i obsługują poprawnie jedynie garść gier, a niektóre nadal obsługują jedynie karty kompatybilne z zapomnianym już interfejsem Glide, czyli słynne VooDoo (UltraHLE, SuperHLE). Dlatego darujmy sobie testowanie wszystkiego, co wpadnie nam w łapki i pobawmy się od razu czymś przyzwoitym.

Project64 to obecnie najlepszy program pozwalający odpalić gry z N64 na twoim blaszaku. Jak zapewne przypuszczasz, emulator działa w oparciu o romy, czyli pliki z zapisaną zawartością kartridży. Zgodnie z tradycją, autor zadbał również o obsługę plików spakowanych zipem, co jest po pierwsze – wygodne, po drugie – pozwala zaoszczędzić nieco miejsca, zwłaszcza gdy kolekcjonujesz romy i masz ich już spory zbiór.

Pojedyncze romy ważą natomiast od kilku do kilkudziesięciu MB, zatem modemowcy rozsądnie zrobią, odwiedzając znajomego ze stałką :). Warto również dodać, że emulator działa w oparciu o plug-iny – graficzne, dźwiękowe oraz odpowiedzialne za obsługę kontrolerów (po raz kolejny polecam rozejrzeć się za dobrym padem). Na szczęście „wtyczki" dostarczone wraz z emulatorem spisują się znakomicie i nie powinno być z nimi problemów. Jeśli jednak zechcesz eksperymentować, to nic nie stoi na przeszkodzie. Warto zerknąć na ngemu.com i przetestować opisywane tam plug-iny. Aby rozkoszować się płynną emulacją zarówno grafiki, jak i dźwięku, potrzebny jest dostatecznie wydajny procek – najlepiej coś powyżej 1Ghz. Jednak wiele gier będzie śmigać również na jednostkach taktowanych zegarami rzędu 700 – 800Mhz. Naturalnie przyda się sporo pamięci, choć 256MB powinno wystarczyć nawet w przypadku najbardziej wymagających tytułów.



Zgodnie z tradycją – króciutki opis emulatora. Po zainstalowaniu (tudzież rozpakowaniu) i jego uruchomieniu z menu File wybierasz Choose Rom Directory... i definiujesz ścieżkę dostępu do katalogu, w którym przechowujesz romy. Emulator rozpozna gry i wyświetli ich listę wraz z komentarzami na temat ewentualnych problemów z ich obsługą itp.

W zasadzie możesz w tym momencie zacząć zabawę, wybierając dowolną grę z listy. Warto jednak poświęcić minutkę na zapoznanie się z opcjami konfiguracji programu. I tak w menu Options > Setings... możesz wybrać plug-in, którego chcesz używać. Wchodząc w Configure... masz szansę dostosować opcje plug-inów do możliwości swojego sprzętu, rozdzielczości ekranu i osobistych preferencji. Równie ważna, a może nawet ważniejsza jest odpowiednia konfiguracja opcji sterowania. Z uwagi na sporą ilość przycisków w standardowym padzie od N64 gra na klawiaturze może nie być zbyt miła, dlatego warto poświęcić trochę czasu, by później nie rzucać ciężkimi słowami w eter :). W lepszej sytuacji są posiadacze padów, choć i oni mogą się skrzywić, gdyż kontroler Nintendo należał do najdziwniejszych tworów tego rodzaju i idealne przeniesienie przycisków na standardowego, pecetowego pada może być nieco skomplikowane. Jednak dla chcącego nic trudnego. Dobra rada – poszukaj w Sieci fotki pada N64, przyjrzyj się rozmieszczeniu przycisków i postaraj się je jak najwierniej odnieść na klawisze klawiatury/własnego pada. Powodzenia :). Ech... chyba zrobiłem z igły widły :). A ty na co jeszcze czekasz? Odpalaj MARIANA 64 i baw się przednio! Czuwaj!

■■■ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Gry komputerowe

Bez większych kłopotów można w Sieci kupić gry. Niektórzy dystrybutorzy mają tu nawet własne sklepy!



http://www.play.com.pl



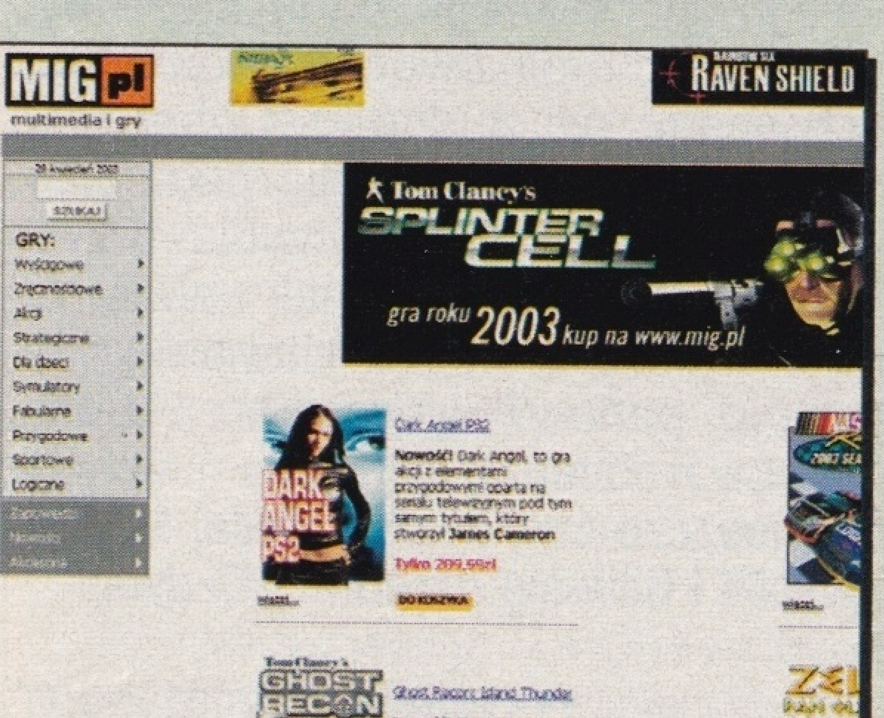
http://www.planetagier.com.pl



http://www.tomsoft.com.pl



http://www.timsoft.pl



http://www.mig.pl

Wirtualne zakupy...

W Internecie można kupić lub sprzedać prawie wszystko. Oprogramowanie, posiadłość na Bahama, czołg...



Większość naszych obecnych bogaczy zaczynała swoją biznesową karierę od łóżka polowego lub „szczęk" pod Pałacem Kultury. Dzisiaj z pewnością zakładaliby kramiki w Sieci i w ten sposób dorabiali się swojego pierwszego miliona.

Wielu specjalistów twierdzi, że przyszłość handlu stanowią sklepy internetowe, wyrastające na wirtualnym rynku jak grzyby po deszczu. Wielkie supermarkety, nieduże sklepy i malutkie geszewcikі to krajobraz współczesnego komercyjnego Internetu. Obecnie w Polsce działa około 660 sklepów internetowych, pół roku temu było ich o 90 więcej. Pomimo tego spadku obroty polskiego sektora internetowego rosną, co wynika z ostatnich informacji I-Metrii – firmy zajmującej się badaniem rynku on-line (http://www.imetria.com/). Drugim ważnym ogniwem internetowego handlu są różnego rodzaju serwisy aukcyjne, które coraz bardziej upodobniają się do reszty sieciowych placówek handlowych, z tym że oferują bardziej różnorodne towary.

Czego można się spodziewać po internetowych zakupach? W Sieci jak w życiu – można trafić do dobrego sklepu z fachową obsługą lub do spekulanta, który usiłuje wyciągnąć od nas pieniądze. Trzeba bardzo uważać, aby nie zostać oszukanym. Z tego artykułu dowiesz się, jak bezpiecznie wydawać swoje pieniądze w Internecie.

Jak kupować?

Bez względu na to, w jakim sklepie bądź systemie aukcyjnym zdecydujesz się dokonywać zakupów, pierwsze, co należy zrobić, to zarejestrować się. W formularzu będziesz musiał podać trochę swoich danych, tzn: jak się nazywasz, gdzie mieszkasz, e-mail i jeszcze parę mniej lub bardziej istotnych szczegółów.

Po udanej rejestracji możesz już wybrać się na zakupy. Większość internetowych placówek handlowych ma wyszukiwarki, dzięki którym możesz bardzo szybko znaleźć interesujący cię przedmiot. Innym sposobem na znalezienie ciekawej oferty jest skorzystanie z katalogu. Kiedy zdecydujesz się już na coś, w większości przypadków wystarczy wrzucić towar do wirtualnego koszyka i udać się do kasy.

Przy zakupach na aukcjach równie ważna jak sam przedmiot jest osoba, która sprzedaje. Sporo domów aukcyjnych ma specjalne systemy oznaczania dobrych i wiarygodnych sprzedawców. Jeżeli osoba, od której chcesz coś kupić, ma dużo pochlebnych opinii, możesz być pewien, że to, co od niej kupisz, będzie sprawne i dotrze od ciebie bez problemu.

Zanim zdecydujesz się na dokonanie zakupu, przeczytaj dokładnie warunki sprzedaży. Zwróć szczególną uwagę na formę płatności i opłaty wysyłkowe, ponieważ bardzo często zdarza się, że koszt wysyłki jest większy niż wartość kupowanego gadżetu. Koszty przesyłki wzrosną, jeżeli zdecydujesz się na zakupy w zagranicznym sklepie. W tym przypadku należy również liczyć się z tym, że oprócz opłaty wysyłkowej do kosztów transakcji doliczone będzie cło.

Niektóre sklepy oferują swoim klientom darmową przesyłkę, jeśli wartość zakupów przekroczy określoną kwotę (z reguły około 100 zł). Dlatego warto za jednym razem kupić więcej przedmiotów.

Wiele sklepów posiada system potwierdzania dokonywanych zakupów. Polega to na tym, że zanim paczka zostanie do ciebie wysłana, będziesz musiał potwierdzić, że jesteś zdecydowany na zakup danego towaru. Potwierdzenie takie z reguły odbywa się drogą e-mailową, a czasami telefoniczną. System potwierdzeń jest niezbędny, żeby ustrzec się przed sieciowymi dowcipnisiami.

Uwaga! Sieciowe zakupy są tak wciągające, że niektórzy internauci potrafią

Wystaw na aukcji!

Katalog internetowych aukcji:
- http://www.internetauctionlist.com

Aukcje zagraniczne:
- http://www.ebay.com
- http://auctions.yahoo.com
- http://auctions.amazon.com

Aukcje polskie:
- http://www.allegro.pl
- http://www.adico.pl
- http://www.trader.pl

Czym handlujemy?

- Według danych I-Metrii sklepy internetowe najczęściej oferują książki oraz inne publikacje (22% elektronicznych sklepów ma je w swojej ofercie), sprzęt komputerowy (14,4%) oraz oprogramowanie (10%).
- Dla prawie 80% sklepów internetowych Sieć jest dodatkowym kanałem sprzedaży, a tylko dla 20% stanowi jedyny kanał sprzedaży.
- Informacja, która z pewnością zainteresuje wielu klientów e-sklepów: jak wynika w badań, aż 26% sklepów sprzedaje w Internecie po niższych cenach niż w swoich „analogowych" oddziałach. Warto z tego skorzystać!
- Towary oferowane na aukcjach dużo trudniej sklasyfikować, ponieważ można znaleźć tam najprzeróżniejsze precjoza. Internetowe aukcje są prawdziwym rajem dla kolekcjonerów i zbieraczy.
- Przeglądając niektóre oferty można odnieść wrażenie, że ludzie handlują wszystkim: czym się da i tym, czym się nie da również. Nikogo nie dziwi fakt, że ktoś chce sprzedać swój samochód albo komputer, ale co można pomyśleć o osobie, która wystawiła na licytację własną duszę?

Uwaga, oszuści!

■■ Korzystaj tylko ze sprawdzonych i renomowanych e-sklepów i domów aukcyjnych.
■■ Staraj się unikać płatności kartą kredytową.
■■ Płać zawsze przy odbiorze przesyłki, nigdy przedtem.
■■ Sprawdzaj przesyłkę, zanim ją odbierzesz. Pamiętaj, możesz poprosić pracownika poczty lub firmy kurierskiej, aby otworzył przy tobie paczkę. Jeżeli zawartość zgadza się z zamówieniem, wtedy możesz zapłacić. Gdy przedmiot wygląda na uszkodzony lub nie zgadza się z zamówieniem, masz prawo, a nawet obowiązek nie przyjmować takiej przesyłki, a całą sprawę zgłosić do właściciela sklepu i na policję.
■■ Jeżeli sprzedawca cię oszukał, wysyłając zepsuty przedmiot, możesz dochodzić swoich praw na drodze sądowej.

się od nich uzależnić. W wielu krajach, w tym również w Polsce, są osoby, które leczą się w specjalistycznych przychodniach z tej choroby. Dodajmy, że takie leczenie jest długie i kosztowne...

Jak sprzedawać?

Nie trzeba od razu zakładać portal ani sklep on-line, żeby uczestniczyć w internetowym biznesie. Na początek możesz spróbować szczęścia na jednej z wirtualnych aukcji.

Podobnie jak podczas dokonywania zakupów, trzeba się najpierw zarejestrować. Następnie musisz przygotować atrakcyjny opis towaru, który wystawiasz na licytację. Większość domów aukcyjnych pozwala swoim użytkownikom na umieszczanie zdjęć sprzedawanych towarów. Warto więc postarać się o jakąś fajną fotkę, która zachęci wszystkich do licytowania jak najwyższych kwot.

Następny krok to ustalenie zasad sprzedaży (kto ponosi koszty przesyłki, cena minimalna, itp). Na koniec zostaje tylko dodanie oferty do serwisu i rozpoczęcie licytacji. Od tej pory możesz tylko cierpliwie czekać i mieć nadzieję, że twój przedmiot osiągnie jak najwyższą cenę.

Po licytacji dostaniesz e-mailem powiadomienie, że aukcja się zakończyła. Teraz należy już tylko potwierdzić zamówienie i możesz wysłać paczkę do szczęśliwego nabywcy.

Dostawa towaru...

W Polsce istnieją dwie możliwości wysłania towaru. Pierwsza to usługa proponowana przez Pocztę Polską. Ta forma jest zazwyczaj najtańsza, ale wielu użytkowników aukcji zastrzega sobie, że nie chce dostawać tą drogą przesyłek, ponieważ towar idzie znacznie dłużej i w gorszych warunkach. Zdarzają się również przypadki zgubienia paczek.

Znacznie szybsze i bezpieczniejsze, ale za to droższe usługi proponują różnego rodzaju firmy kurierskie, które dostarczają paczkę w ciągu 24 godzin pod drzwi adresata.

Bezpieczeństwo!

Oszukańcze aukcje internetowe oraz niesolidne e-sklepy są wymieniane na pierwszych miejscach wśród przestępstw internetowych najczęściej notowanych przez Amerykańską Federalną Komisję Handlu (Federal Trade Commission – FTC). Ulubioną metodą nieuczciwych sprzedawców jest pobieranie od klienta zaliczek i niewysyłanie zamówionych towarów. Innym, równie perfidnym sposobem zarabiania jest wysyłanie uszkodzonych, bezwartościowych lub fałszywych przedmiotów.

Aukcje i opłaty

Większość domów aukcyjnych prowadzi swoje usługi bezpłatnie, jednak te największe, takie jak eBay, Yahoo czy nasze polskie Allegro wprowadziło opłaty za sprzedawanie przedmiotów. Dyrektorzy aukcji tłumaczą, że muszą pobierać pewne sumy, aby zwiększyć komfort i bezpieczeństwo uczestników.

Na całym świecie system pobierania opłat wygląda podobnie. Ich wysokość uzależniona jest od kwoty, jaka zostanie wylicytowana za dany przedmiot. Dodatkowe pieniądze trzeba zapłacić również za wyróżnienie przedmiotu pogrubioną czcionką, promowanie go w danej kategorii lub na stronie głównej.

■■■ Alexander Winciorek

■■■ Alexander Winciorek

Książki i albumy

Zakupy książek należą chyba do najpopularniejszych, ale i też najbezpieczniejszych w Sieci

http://www.gkn-prus.com.pl

http://www.lingua.pl

http://www.abc-k.pl

http://www.ksiegarnia-odkrywcy.pl

http://www.dobreksiazki.pl

Jednym zdaniem...

Wycofane...

W związku z premierą procesora Opteron korporacja AMD postanowiła wycofać z produkcji kilka modeli starszych układów. Oficjalnie „nie do kupienia" będą Athlony XP 1700+ oraz 1800+, a także Athlony XP-M 1400+ i 1500+. AMD zapowiedziało też obniżkę cen pozostałych kości.

Legalne MP3

Koncern muzyczny EMI zaoferował możliwość pobrania dowolnych nagrań z katalogu sieciowego liczącego ponad 140 tysięcy utworów. Za pośrednictwem serwisów MSN oraz MTV można zamówić poszukiwane piosenki, a po ściągnięciu na dysk... legalnie nagrać na CD! Użytkownicy mogą też kupić single, które dopiero co trafiły do rozgłośni radiowych i długo jeszcze nie będą dostępne w sprzedaży. Do tej oryginalnej akcji przystąpiło ponad 90% muzyków współpracujących z EMI. Na razie nie znamy ceny, jaką przyjdzie płacić za nagrania, ale ma być ona niższa niż w wypadku tradycyjnych płyt CD.

Bez opłat!

Portal www.interia.pl uruchomił nowy serwis o nazwie Komis, który pozwala użytkownikom sprzedawać najrozmaitsze przedmioty. W przeciwieństwie do istniejącego serwisu aukcyjnego Allegro, Interia nie zamierza pobierać opłat i prowizji od użytkowników. Kupujący i sprzedający powinni więc czym prędzej zajrzeć na http://komis.interia.pl.

I bez Windows...

Firma CodeWeavers ma ciekawą propozycję dla posiadaczy systemów z rodziny Unixa, którzy potrzebują uruchamiać aplikacje z Windows. Program CrossOver Office Verison 2.0 daje użytkownikom Linuxa możliwość uruchomienia prawie wszystkich aplikacji pisanych pod okienka, oczywiście bez potrzeby instalowania Windows. Programik działa z m.in. z Red Hat Linuxem 9, Mandrake Linuxem 9.0 czy SuSE Linuxem 8.1. Jego cena wynosi tylko 54,95 dolarów.

Pachnące fotki

Oglądając wakacyjne zdjęcia, niejednokrotnie brakuje ci zapachu kwiatów i morskiej bryzy. Firma Hewlett-Packard postanowiła sprostać tego rodzaju wymaganiom i opatentowała pachnące zdjęcia. Podczas naciskania migawki aparatu specjalne urządzenie pobiera zapach otoczenia, po czym aparat nanosi woń na papier fotograficzny.

Nadszedł zmierzch PLAYA?



Sony Computer Entertainment – firma, która stworzyła i wylansowała najpopularniejszą na świecie konsolę, ma spore kłopoty finansowe. Sprzedaż PSOne i PlayStation 2 nie przynosi już tak dużych zysków jak w latach ubiegłych. Eksperci od spraw marketingowych są zaniepokojeni gwałtownym spadkiem zainteresowania klientów. Aby utrzymać pozycję na rynku, Sony musi pokonać swojego najpoważniejszego konkurenta, którym jest konsola Microsoft Xbox. Dotychczas nie było z tym problemu, ale co dalej? Kolejny produkt Sony pojawi się w sklepach nie wcześniej niż w 2004 roku. Firma jak dotąd nie przedstawiła oficjalnie planów co do losów PlayStation 3. Obecnie prowadzone rozmowy z Toshibą, których celem jest wybudowanie wspólnego zakładu produkującego chipy. Zarząd i pracownicy Toshiby nie planują jednak masowej produkcji tych urządzeń. Miejmy nadzieję, że Sony w niedługim czasie przewietrzy budżet i przetrzyma atak ze strony Xboxa.

Cmentarz dla komórek

Niewielu użytkowników komórek wie, że na świecie powstał pierwszy cmentarz dla zużytych aparatów telefonicznych. Dotychczas wszystkie komórki lądowały na śmietniku, zagrażając środowisku. W Wiedniu postanowiono wyselekcjonować szkodliwe odpadki, po czym zalać je w cylindrycznych trumnach z plastiku odpornego na reakcje chemiczne. Następnie telefony komórkowe zostają zakopane głęboko pod ziemią. Oczywiście grzebanie telefonu odbywa się bez ceremonii pożegnalnej, a w miejscu pochówku nie ma marmurowego pomnika. Tabliczka „tu leży Siemens S35i" też wyglądałaby trochę niepoważnie... Pomysł wydaje się być wspaniały, zważywszy na fakt, że w Austrii liczba komórek przekroczyła już liczbę mieszkańców. Powód – operatorzy zachęcają do nabycia aparatów za bezcen oraz oferują ich regularną wymianę na nowe modele w przypadku podpisania umowy.



NOWOŚCI FUJI



Aparaty cyfrowe są nadal bardzo drogie, co powoduje, że nie każdego stać na ich kupno. Jeżeli szukasz sprzętu, który natychmiast wydrukuje zrobione zdjęcie, a do tego jest stosunkowo niedrogi, powinieneś zdecydować się na Fuji Instax Mini 10. Fuji to bardzo poręczny miniaparat o stosunkowo niewielkich rozmiarach. Drukowane przez niego zdjęcia nie przekraczają wielkością karty bankomatowej. Aparat jest niezwykle prosty w obsłudze, przez co takie czynności jak wymiana baterii czy filmu nie przysporzą kłopotu nawet temu, kto po raz pierwszy ma styczność z tym urządzeniem. Aparat największą popularność zyskuje w środowisku młodzieżowym. Jest to idealne cacko dla zakochanych, pragnących uwieczniać romantyczne chwile :). A ty, bez względu na to, ile liczysz sobie wiosen, chyba nie zaprzeczysz, że nie przydałby ci się taki gadżet?

FujiFilm Polska
www.fujifilm.com.pl

cena: ok 230 zł

KURKOCIĄG

To niepozorne, noszące śmieszną nazwę urządzenie to w rzeczywistości niezwykle przydatne narzędzie do ćwiczenia rąk. Sekretem jest znajdujący się wewnątrz KURKOCIĄGU wirnik, który odpowiednio wprawiony w ruch może rozpędzić się aż do 10 000 obrotów na minutę, a wokół siebie stworzyć siły obrotowe przekraczające nawet 75. krotnie jego wagę – która normalnie wynosi około 200 g.

I to naprawdę działa. Początkowo nie jest łatwo wprawić wirnik w ruch i trzeba poświęcić parę chwil na naukę. Kiedy jednak w końcu wirnik zadziała, od razu czujesz się jego moc. Z czasem można nauczyć się przekładać urządzenie z ręki do ręki oraz zwiększać obroty poprzez różne układanie dłoni. Kiedy używasz KURKOCIĄGU, czujesz pracujące nadgarstki, przedramię oraz ramiona – następnego dnia mogą pojawić się zakwasy. Samopoczucie po wykonanym ćwiczeniu znacznie się poprawia, a stres mija jak po każdym wysiłku fizycznym.

KURKOCIĄG to prawdziwa rewelacja. W łatwy sposób można wzmocnić siłę uścisku oraz sprawność rąk, a przy okazji poprawić krążenie krwi. Poza tym ćwiczenie to niesamowita frajda!



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

Pod numer 7164 wyślij swoją odpowiedź, podaną jako CL.KU.# (zamiast # wpisz A, B lub C) i wygraj jeden z 10 KURKOCIĄGÓW. Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS'ów. Na odpowiedzi czekamy do końca maja.

Do czego służy KURKOCIĄG

A) do łapania kur; B) do ćwiczenia mięśni;

C) to taka odmiana rurociągu

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM. Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.



TopWare Poland Sp. z o.o.
www.topware.pl

cena: 29.95 zł

Izabela „Izabelka" Stokłosa, „DżejDżi", Grzegorz „Murmur" Młodawski; Zdjęcia: Sony, Fuji, archiwum Wydawnictwa Bauer



KONKURS

DO WYGRANIA 3 MEGABASSOWE ZESTAWY GŁOŚNIKOWE LOGITECH



Z-680



Z-640



Z-560

WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

■■ Pod numer **7164** wyślij swoją odpowiedź, podaną jako **CL.LO.#** (zamiast # wpisz A, B lub C). Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS'ów.
Na odpowiedzi czekamy do końca maja.

■■ Za jakie częstotliwości odpowiedzialny jest głośnik basowy?



A) wysokie częstotliwości
B) średnie częstotliwości
C) niskie częstotliwości

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM. Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.

Jednym zdaniem...

Kup pan... Segę!

W Internecie ponownie pojawiły się pogłoski o próbach przejęcia Segi przez Microsoft. Producent gier nie kryje, że bardzo potrzebuje finansowego wsparcia, a mariaż z jedną z „bogatych" korporacji byłby dla niego idealnym wyjściem. Również Namco oraz Electronic Arts mają chrapkę na japońskiego producenta gier. Ciekawe, kto wygra ten wyścig?

Lista błędów AMD

Najnowsze „dziecko" AMD, procesor Opteron, nie jest wolny od błędów. Niedługo po premierze producent układu opublikował w Sieci listę znalezionych do tej pory byków. Ponieważ nowe układy mają być też stosowane w bardzo poważnych systemach komputerowych, fakt znalezienia niedoróbek nie przysparza AMD zaszczytu.

Palmofon w Erze

Większość komputerowców wie, co to notebook czy palmtop, ale określenie palmofon jest im zazwyczaj całkowicie nieznane. Co się kryje pod tą tajemniczą nazwą? Otóż palmofon jest skrzyżowaniem podręcznego komputerka (PDA, palmtopa lub handhelda) z telefonem komórkowym.

I właśnie palmofony wprowadziła do swojej oferty sieć Era GSM. Oczywiście urządzenia te, choćby z racji swojej wysokiej ceny (około 2000 zł), są przeznaczone raczej dla biznesmenów. Jeśli jednak ktoś zdecyduje się opróżnić swój portfel, zyska w zamian komputerek z procesorem Intel Strong ARM 206 MHz, wyposażony w 32 MB RAM (rozszerzalne do 512 MB) i dotykowy ekran TFT 240 x 320 pikseli wyświetlający maksymalnie 4096 kolorów. Całość funkcjonuje pod kontrolą systemu Microsoft PocketPC 2002 Phone Edition.

Komputer bez programów jest tylko efektownym gadżetem – wiedzą o tym producenci i użytkownicy sprzętu. Dla palmofonu Era MDA dostępnych jest na szczęście wiele aplikacji, w dużej mierze bardzo wyspecjalizowanych, tak więc potencjalni nabywcy nie powinni być rozczarowani.

Aukcja bez opłat

Pod adresem www.adico.pl uruchomiono nowy, darmowy serwis aukcyjny. Tym samym powstał jeszcze jeden poważny konkurent dla znanego wszystkim serwisu Allegro.pl.

AMD Arena: 2. mistrzostwa w Colin McRae Rally 2.0

W niedzielę 13 kwietnia w megaNET Caffe – największej internetowej kawiarni w Polsce – zostały rozegrane 2. Mistrzostwa Polski w Colin McRae Rally 2.0 cyklu AMD Arena. Główną nagrodą był wysokiej klasy komputer ufundowany przez sponsora głównego – firmę AMD. Drugie miejsce premiowane było najnowszym modelem kierownicy Logitech Momo Racing, a trzecie aparatem cyfrowym firmy HP. Łączna pula nagród sięgnęła 10 000 zł.

Zawody były wyjątkowe z kilku powodów. Po pierwsze, poziom konkursu był niesamowicie wysoki. O zwycięstwie decydowały ułamki sekund przy łącznym czasie jazdy wynoszącym ponad pięć godzin! Po drugie, atrakcję stanowili goście specjalni zawodów: Maciej Wisławski i Maciej Lubiak, z rąk których zwycięzcy otrzymali nagrody oraz puchary. Po trzecie, zawody relacjonowano na żywo w Internecie, co zapewniło jednocześnie kontrolę nad prawidłowym przebiegiem konkursu. Na dodatek strona www.czasy.com zintegrowała sporą grupę graczy w coś na kształt ligi.

Na koniec podziękowania dla sponsorów, firm: AMD, HP, Logitech, Reserved, Castrol, Wyższej Szkole Informatyki, EMPIK.





Bohaterowie zawodów

W kategorii „Kierownic" 1. miejsce i tytuł Mistrza Polski zdobył Łukasz Kowalczuk z Chełma, a w kategorii „Klawiatur" Jerzy Korzec z Cieszyna. A oto całe podium:

W kategorii kierownic

1. Łukasz Kowalczuk
2. Sebastian Pędziński
3. Tomasz Marciniak

W kategorii klawiatur

1. Jerzy Korzec
2. Adam Marciniak
3. Maciej Błachnio

Szczegółowe wyniki na stronie www.amdarena.czasy.com. Ewentualne pytania pod adresem: cmr2@meganetcaffe.pl. Do zobaczenia na następnych zawodach!

Nowe LEGO Galidor



Niepokonany do tej pory Action Man może czuć się zagrożony – a wszystko za sprawą nowej zabawki firmy LEGO – zestawów GALIDOR. Tym razem ze Złem (w postaci czarownika Gorma) walczy nie napakowany mięśniak, ale prawie zwyczajny nastolatek – Nick Bluetooth. Oczywiście jak na superbohatera przystało, Nick posiada wiele ciekawych gadżetów przydatnych w walce ze Złem. Zabawki dostępne są w zestawach kosztujących 40, 60, 75 i 125 zł.



Z mocą najnowszego GeForce'a: MSI FX5800 Ultra

Wraz z nadejściem kart GeForce FX miała nastać nowa era na rynku gier komputerowych. Pełna zgodność ze specyfikacją DirectX 9 oraz, jak zapowiadała firma, dużo więcej dodatkowych możliwości miało sprawić, że otrzymamy nową jakość.

Technologia wykonania 0,13 mikrona, Vertex Shader 2.0 (cieniowanie wierzchołków), Pixel Shader 2.0 (cieniowanie punktów), 125 milionów tranzystorów (ATI 9700 to „zaledwie" 110 milionów), użycie 16 tekstur w jednym przebiegu oraz możliwość obliczeń z użyciem liczb zmiennoprzecinkowych (wszystkie poprzednie karty operowały na liczbach całkowitych) zapewnić ma dużo większą dokładność w przedstawianiu wierzchołków i nakładaniu na nie kolorów. Firma nVidia poszła jeszcze dalej, przekraczając specyfikację standardu opisanego przez Microsoft. Dzięki temu potencjalny nabywca ma jakby „zapas" i szansę dłuższego wykorzystywania dość drogich kart.

Cena kart z układem GeForce FX 5800 Ultra przekracza 2500 złotych. To dość sporo, zważywszy na fakt, że można za tę kwotę kupić kompletny zestaw komputerowy nadający się do grania.

MSI FX5800 Ultra to jedna z pierwszych w Polsce kart, która wykorzystuje najmocniejszy procesor nVidii. Do chłodzenia wydajnego procesora wykorzystano sporych rozmiarów radiator z wentylatorem i kanałami powietrznymi. Pomimo tak wielkiego i głośnego (tylko gdy karta pracuje w trybie 3D) chłodzenia, radiatory na procesorze i pamięciach są bardzo gorące. Oznacza to, że podkręcanie jest prawie niemożliwe.



Jak twierdzą inżynierowie z nVidii, nie stawiano na zwiększenie liczby wyświetlanych klatek obrazu, gdyż obecnie sprzedawane karty oferują wystarczającą wydajność. Skoncentrowano się natomiast na fotorealistycznych efektach, dokładnym bump mappingu (mapowanie wybojów), oświetleniu, możliwości wygładzania krawędzi (antyaliasing) oraz na filtrowaniu anizotropowym. Całość określono jako CineFX (cinematic effects).

W testach karta MSI FX5800 Ultra plasuje się często powyżej konkurencji, ale niewiele powyżej. W teście CODECREATURES wyprzedziła ATI 9700 PRO o około 34%, w QUAKE 3 1600x1200 HQ o 17%, w UNREAL TOURNAMENT 2003 były niemal równe, w COMANCHE 4 GeForceFX okazała się o 14% wolniejsza.

Trzeba przyznać, że do czasu pojawienia się nowych układów ATI, palma pierwszeństwa jeśli chodzi o szybkość oraz możliwość generowania obrazu 3D przypada karcie z nVidia GeForceFX, czyli MSI FX5800 Ultra.

Dane techniczne:
Procesor: nVidia GeForce FX
Magistrala: AGP 4x, 8x
Taktowanie: CPU 500 MHz
RAM: 1 GHz (2x 500 MHz DDR)
Pamięć: 128 MB DDR2
Wyjścia: D-SUB, DVI-I, S-Video
Dodatkowo: przewód zasilający, przejściówka S-Video/Composite, przewód S-Video

Za:
- Wysoka wydajność
- Pełna zgodność z DirectX 9

Przeciw:
- Bardzo głośne chłodzenie
- Silnie grzejące się podzespoły (pomimo chłodzenia!)

Cena:
2555 zł (cena orientacyjna)
www.msi.com.tw

Dystrybutorzy:
INCOM
ul.Kolejowa 3
55-075 Bielany Wrocławskie
(071) 35 88 000
www.incom.pl

ACTION
ul.Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa
(022) 83 66 228, www.action.pl

SPÓJRZ NA JAJO!



Do złudzenia przypomina zabawkę dla dzieci, ale liczba dostępnych opcji czyni go naprawdę wielofunkcyjnym urządzeniem. Stworzony został przez japońskiego operatora sieci DoCoMo. Nietypowy kształt i dosyć spory wyświetlacz to nie wszystko, co do zaoferowania ma Eggy. Jedną z jego zalet jest możliwość nagrywania filmów w rodzielczości 320x160. Dzięki wbudowanemu aparatowi cyfrowemu Eggy pozwala wykonywać zdjęcia stosunkowo wysokiej jakości. Kolejną jego zaskakującą cechą jest przeglądarka WWW oraz klient poczty e-mail. Za pośrednictwem jajka możemy z każdego miejsca przesłać list oraz wyszukać w Sieci potrzebne informacje. Ponadto Eggy posiada kolorowy wyświetlacz, wbudowaną pamięć oraz jest w stanie połączyć się z komputerem za pomocą złącza USB. I niech mi ktoś tylko powie, że to jajko jest najzwyklejszą zabawką...

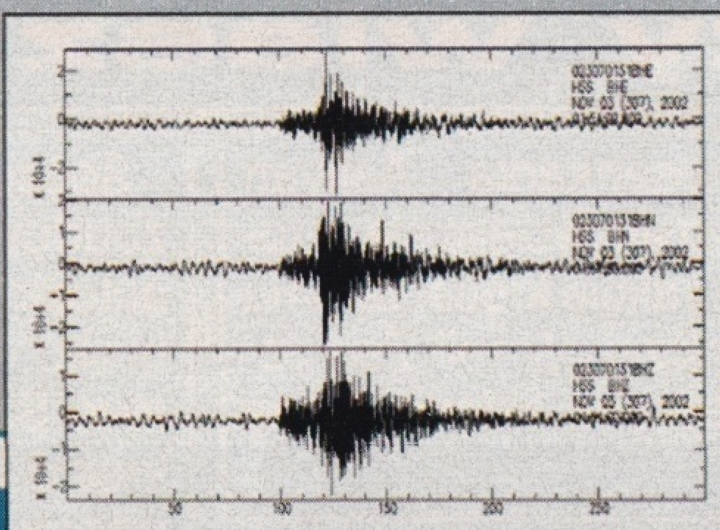
NADEPNIJ MNIE :)

Pierwsza myszka komputerowa została wykonana z drewna. Dziś gryzonie różnią się się kształtem i funkcjami. Potrafią nawet drukować niewielkie wiadomości tekstowe, a część z nich została pozbawiona kabla! Przez lata nie zmieniało się jedno: myszki były obsługiwane za pomocą rąk. Hunter Digital postanowił uatrakcyjnić pracę przy komputerze w taki sposób, aby użytkownik nie musiał odrywać rąk od klawiatury. Gryzoń obsługiwany za pomocą stóp świetnie rozwiązuje ten problem i zapobiega schorzeniu wynikającemu z nadwyrężania nadgarstków podczas długiego przesiadywania przed monitorem. Urządzenie zbudowane jest z dwóch pedałów jednakowej wielkości. Poruszając stopą po jednym z nich, kierujesz kursorem. Drugi wykorzystujesz jako klawisze myszki (należy w odpowiedni sposób naciskać na niego nogą).



HIT za HITem

Ludzie od lat łamią sobie głowę, w jaki sposób zostać bogatym i sławnym. A to przecież takie proste! Firma Polyphonic HMI zaprezentowała właśnie swój najnowszy program o nazwie Hit Song Science. Zasada jego działania jest zadziwiająco łatwa. Aplikacja sprawdza nagrany przez ciebie utwór, porównując go do wylansowanych już hitów zapisanych w pamięci komputera. Podstawą jest melodia, tempo, rytm oraz tonacja. Program obecnie testowany jest w wielkich wytwórniach płytowych. Istota wykorzystywania HSS opiera się głównie na pominięciu pomocnych błędów. Skuteczność aplikacji udowodniono dzięki piosenkom Norah Jones. Osiągnęły one wysokie oceny, po czym nieoczekiwanie zostały nominowane do nagrody Grammy. Pozostaje tylko zapytać – kiedy wymyślą program, który sam nagra utwory, które zajmą pierwsze miejsca na listach przebojów?



KAMERA NOKII



Na rynku niedługo ukaże się najnowszy produkt Nokii – kamera ścienna, której główną zaletą jest wyłapywanie obrazu wraz z przekazywaniem go na ekran komórki. Z tego, co ujawnił producent, wiadomo, że urządzenie sprzedawane będzie wraz z telefonem wyposażonym w specjalną kartę SIM. Kamera nie należy do najtańszych – kosztuje, bagatela, blisko 1200 zł. Warto dodać, że Nokii udało się zrealizować koncepcję nazwaną przed dwoma laty M2M (machine-to-machine). Główną ideą projektu jest możliwość połączenia tysięcy urządzeń elektronicznych. Przypomina to odwzorowanie globalnej pajęczyny, ale w nieco innym zakresie. Urządzenia w tym wypadku będą się komunikowały, wykorzystując głównie infrastrukturę sieci komórkowej. Na razie pomysł nie jest zbyt popularny, produktem zainteresowały się jednak firmy ochroniarskie oraz większe przedsiębiorstwa.

Nokia
www.nokia.com.pl

cena: ok 1200 zł

TELEFON JAK MARZENIE

Garmin NavTalk jest doskonałym przykładem połączenia odbiornika GPS oraz telefonu komórkowego. Sprzęt potrafi wskazać aktualną pozycję użytkownika na mapie wbudowanej w aparat z dokładnością dochodzącą nawet do 5 metrów! Dodatkowymi zaletami urządzenia są zapisane w pamięci informacje o granicach państwowych, drogach i rzekach na terenie całej Europy. NavTalk posiada także wiele map szczegółowych większych miast europejskich. Kiedy zgubisz się w obcym mieście, wystarczy użyć automatycznej nawigacji, która doprowadzi cię do wcześniej zapisanego miejsca! „Elektroniczny przewodnik" ma wbudowane dodatkowo takie funkcje jak zapamiętywanie trasy, korzystanie z oprogramowania MapSource CitySelect i prowadzenie statystyk. Zaawansowana technologia i bogate wyposażenie mają jednak swoją cenę, ktora na pewno odbije się na liczbie sprzedanych egzemplarzy.



Garmin NavTalk
www.garmin.com

cena: ok 2500 zł

Jednym zdaniem...

20 lat Internetu

1 stycznia 1983 roku wojskowy poprzednik Internetu – sieć Arpanet, został przełączony na protokół TCP/IP. Według Boba Bradena (twórcy protokołu) tę datę można uznać za moment narodzin Internetu. Pierwsze próby przełączenia Sieci ze starego protokołu NCP (Network Control Protocol) na TCP/IP odbyły się już w 1981 roku. Proces ten został ukończony 20 lat temu. Pozwoliło to na stopniowy rozwój Globalnej Sieci, zwanej teraz Internetem.

To tylko żarty!

W poprzednim numerze CLICKA! pozwoliliśmy sobie na kilka żartów – w końcu zgodnie z tradycją w kwietniu wypada zamieścić kilka wyssanych z palca informacji, czyż nie? Niniejszym informujemy, że nieprawdziwe były newsy o pracach nad PlayStation 3 oraz o przepisie wydanym przez UE, dotyczącym taniego dostępu do Sieci. Oczywiście nieprawdziwa była też informacja o wydawaniu CLICKA! po arabsku w Iraku.

Żegnaj Outlooku

Autorzy darmowego oprogramowania nie dają spokoju producentom płatnych aplikacji. Po darmowych edytorach tekstu i pakietach biurowych przyszła pora na kolejny sztandarowy produkt Microsoftu – Outlook. Powstający właśnie program o nazwie Chandler będzie łączył w sobie cechy klienta poczty e-mail, bazy danych oraz terminarza spotkań, a jego użytkownicy będą mogli nie tylko wspólnie pracować, ale i dzielić ze sobą posiadane pliki. Gotowa aplikacja ma zostać udostępniona do roku... 2005. Czy warto tyle czekać?

1.4 GB na CD-R

Mimo szybkiej ekspansji standardu DVD, producenci sprzętu i nośników danych nie zapominają o „starych" płytach CD-R. Naukowcom zatrudnionym przez firmy Plextor oraz Sanyo udało się zwiększyć pojemność popularnych krążków do 1.4 GB! Oczywiście takie napakowane danymi płytki nie dają się czytać w standardowych napędach – jednak kto wie, może wkrótce standardem będą nowe czytniki i nagrywarki, dla których nie będzie to problemem?

Nowy MKS_Vir

Dostępna od 22 kwietnia najnowsza wersja popularnego programu antywirusowego MKS_Vir została wzbogacona o funkcję usuwania z systemu tzw. dialerów – programów łączących się z Siecią poprzez numery 0 700...

Maciej Lewczuk, Dawid Muszyński, „DżejDżi", Izabela „Izabelka" Stokłosa; Zdjęcia: MSI, Lego, Nokia

THE MATRIX RELOADED

Już 23 maja w polskich kinach pojawi się druga część „Matrixa" – biblii cyberpunku. Pierwsza część przyniosła ogromne dochody i trafiła do Księgi Guinessa jako pierwszy film, którego sprzedaż w wersji DVD przekroczyła milion egzemplarzy. Zważywszy na ogromne środki zainwestowane w „Matrix Reloaded" i „Matrix Revolutions" można przypuszczać, że czekają nas kolejne rekordy.

Fabuła:

„Matrix" opowiada o świecie opanowanym przez maszyny, które ludzi sprowadziły do roli „baterii" napędzających system. Cała populacja tkwi w specjalnych kokonach, a ludzie żyją wirtualną rzeczywistością modelowaną przez maszyny. W świecie rzeczywistym działa jednak ruch oporu, kierowany między innymi przez Morpheusa. Do tego ruchu oporu przystępuje młody haker – Neo. W „Matrix Reloaded" maszyny poznają miejsce położenia ostatniego wolnego miasta ludzi – Syjonu. Bardzo ważna staje się również kwestia uratowania oraz pozyskania pomocy Keymastera, człowieka znającego wiele tajemnic, który jest strzeżony przez morderczych Bliźniaków. Maszyny oczywiście wyślą też do boju swych śmiertelnie niebezpiecznych Agentów (których pokonanie było olśniewającym sukcesem Neo w części pierwszej).

▪▪▪ Jacek „Randal" Piekara

Gwiazdy Matrixa

Keanu Reeves –



Z Moniką Bellucci spotkał się już na planie „Draculi". Monica jedynie przemknęła tam przez ekran, podczas gdy Keanu grał głównego bohatera. Rola w „Matrixie" to nie pierwsze spotkanie tego aktora z ostrą science-fiction. Warto pamiętać, że już w 1995 roku Reeves zagrał główną rolę w filmie „Johnny Mnemonic", gdzie był człowiekiem posiadającym mózg przystosowany do przenoszenia wielkiej ilości tajnych danych. Potem przyszedł świetny występ w rewelacyjnym „Adwokacie diabła" (jeden z najlepszych horrorów w historii) i wreszcie obłędny sukces „Matrixa". Reeves wciela się w postać Neo – utalentowanego hakera, którego misją jest ocalenie świata (z grubej rury, prawda?).

Carrie Anne Moss –



Ta 36-letnia Kanadyjka nie miała przed „Matrixem" żadnych znaczących ról (ani żadnych znaczących nagród) i co ciekawe, nie udało się jej takich ról zdobyć po sukcesie „Matrixa". Dziwne, bo postać Trinity – ukochanej Neo i mistrzyni sztuk walki (jej walka z policjantami w pierwszych sekwencjach „Matrixa" przeszła do historii kina) – zagrała całkiem udanie.

Monica Bellucci –



Oszałamiająca Włoszka, jeden z symboli seksu XXI wieku, hollywodzką karierę rozpoczęła epizodem w filmie „Dracula" (grała jedną z rozneglizowanych żon księcia wampirów). Potem przyszły role we wstrząsającym dramacie obyczajowym „Malena", w kapitalnym widowisku kostiumowym „Braterstwo Wilków" i wreszcie w komedii o Asterixie i Obelixie („Misja Kleopatra"). Ostatnio głośno było o niej z powodu roli we francuskim obrazie „Irreversible" („Nieodwracalne"), gdzie przez 20 minut odgrywała rolę gwałconej kobiety. W „Matrixie" Bellucci wciela się w postać Persephony, pragnącej nawiązać bliższe (hem, hem) stosunki z samym Neo.

Laurence Fishburne –



Tego czarnoskórego aktora miłośnicy fantastyki widzieli już w takich produkcjach jak „Koszmar z ulicy Wiązów", „Cherry 2000" czy „Event Horizon". Bardzo udanie wcielił się również w Otella w głośnym filmie Olivera Parkera. W „Matrixie" Fishburne jest Morpheusem – przywódcą ruchu oporu, mentorem, nauczycielem Neo, wreszcie człowiekiem, który uważa, iż właśnie Neo ma szansę uratować ludzkość.

Czy wiesz, że...

Młodziutka piosenkarka Aaliyah Haughton, która miała wcielić się w rolę Zee, zginęła w trakcie kręcenia filmu w katastrofie lotniczej. W roli Zee zobaczysz więc nieznaną aktorkę Nonę M. Gaye.

W trakcie realizacji obrazu umarła również Gloria Foster, wcielająca się w bardzo istotną rolę Wyroczni.

Krążą plotki, że Keanu Reeves – odtwórca roli Neo – zdecydował się na drastyczną obniżkę swego honorarium, po to, by w budżecie wystarczyło pieniędzy na dokręcenie efektów specjalnych.

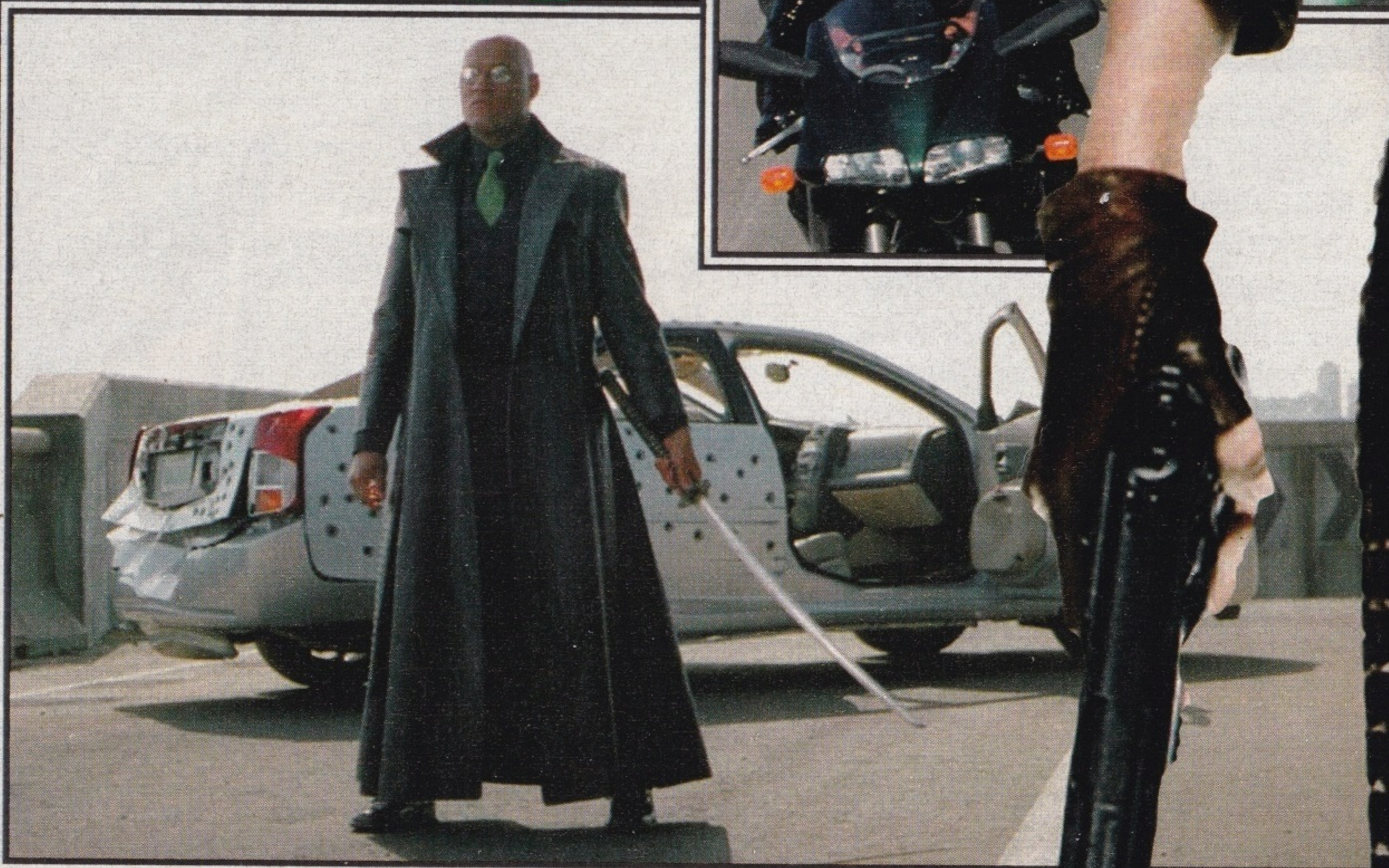
W „Matrix Reloaded" widzowie zobaczą najdroższą sekwencję efektów specjalnych w historii. Nakręcenie siedemnastominutowej strzelaniny kosztowało producentów aż 40 milionów dolarów.

Specjalnie na potrzeby filmu zbudowano trzykilometrową autostradę, poświęcając na to blisko dwa i pół miliona dolarów. Szansa dla Polski? Nakręcić kilkaset następnych odcinków „Matrixa" u nas...

Koncern General Motors użyczył producentom 300 samochodów. Po nakręceniu zdjęć wszystkie musiały zostać zezłomowane.

Realizacja filmu kosztowała, bagatela, 127 milionów dolarów.





Zdjęcia: Warner Bros

NOWOŚĆ - NOWOŚĆ - NOWOŚĆ

DZWONKI POLIFONICZNE

7365 - 3,66 ZŁ

- DD09.001284 *Modjo, Lady*
- DD09.001283 *Faithless, Insomnia*
- DD09.001274 *Born Slippy, Underworld*
- DD09.001271 *The Remix, Freestyler*
- DD09.001294 *Mortal Kombat, Time To Fight*
- DD09.001292 *Starlight, Superman Lovers*
- DD09.001256 *The Police, Walking On The Moon*
- DD09.001255 *Spice Girls, Viva Forever*
- DD09.001290 *Fatboy Slim, Right Here Right Now*
- DD09.001289 *Snap, Rhythm Is A Dancer*
- DD09.001275 *Real McCoy, Another Night*
- DD09.001267 *Coldplay, Yellow*
- DD09.001291 *Moloco, Sing It Back*
- DD09.001287 *Prodigy, No Good For Me*
- DD09.001286 *Westlife, My Love*
- DD09.001280 *Gala, Freed From Desire*
- DD09.001279 *DJ Quicksilver, Free*
- DD09.001285 *Stardust, Music Sounds Better With You*
- DD09.001249 *Dido, Thank You*
- DD09.001295 *Phats And Small, Turn Around*
- DD09.001236 *Gabrielle, Rise*

Jeżeli chcesz mieć nowy **dzwonek**, wyślij SMS o treści **DD09.(numer dzwonka)** pod numer **7365**. Płacisz za to tylko **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści **DD09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego**, np.DD09.105599.506517666

Usługa dostępna tylko dla telefonów Nokia 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7650, 7210

NOWE LOGOSY I DZWONKI

ŚCIĄGNIJ SOBIE JUŻ TERAZ

DZWONKI

7164 - 1,22 ZŁ

- AA09.016601 *Nelly, Ride With Me*
- AA09.016599 *Missy Elliott, Get Ur Freak On*
- AA09.016597 *Virgin, To Ty*
- AA09.016595 *DJ Piccoli, Take Me Higher*
- AA09.016577 *Lutricia McNeal, My Side Of Town*
- AA09.016617 *Freddie Mercury, Living On My Own*
- AA09.016590 *Britney Spears, Boys*
- AA09.016589 *Sophie Ellis Bextor, Get Over You*
- AA09.016580 *Eve, Who's That Girl?*
- AA09.016579 *Dido, Here With Me*
- AA09.016612 *Lionel Richie, Don't Stop The Music*
- AA09.016604 *Usher, U Remind Me*
- AA09.016602 *Placebo, Every You, Every Me*
- AA09.016592 *Eve & Alicia Keys, Gangasta Lovin*
- AA09.016591 *Vanessa Carlton, A Thousand Miles*
- AA09.016588 *Victoria Beckham, Not Such An Innocent Girl*
- AA09.016603 *Toploader, Dancing In The Moonlight*
- AA09.016587 *Ashanti, Foolish*
- AA09.016616 *Zucchero, Senza Donna*
- AA09.016613 *Rod Steward, When I Need You*

DZWONKI SUPERHITY

7265 - 2,44 ZŁ

- AA09.016606 *Madison Avenue, Don't Call Me Baby*
- AA09.016593 *Holly Valance, Down Boy*
- AA09.017081 *Edyta Górniak, Impossible*
- AA09.017080 *Christina Aquilera, Beautiful*
- AA09.016245 *Justin Timberlake, Cry Me A River*
- AA09.009225 *Jamiroquai, Corner of the Earth*
- AA09.017082 *Garou, Seul*
- AA09.017079 *Avril Lavigne, I'm With You*
- AA09.016869 *Oasis, Songbird*
- AA09.016868 *Myslovitz, Chciałbym umrzeć z miłości*
- AA09.016870 *Panjabi MC, Mundian To Bach Ke*
- AA09.017083 *Peja/Slums Attack, Głucha Noc*
- AA09.017078 *Aaliayh, Miss You*
- AA09.016863 *Eminem, Sing For The Moment*
- AA09.016248 *Kelly Rowland, Stole*
- AA09.009224 *Marta, Yeah, Yeah, Yeah*
- AA09.017069 *Pink, Family Portrait*
- AA09.009223 *Intenso Project, Luv da sunshine*
- AA09.017085 *Norah Jones, Feelin The Same Way*
- AA09.017084 *Jennifer Lopez, All I Have*

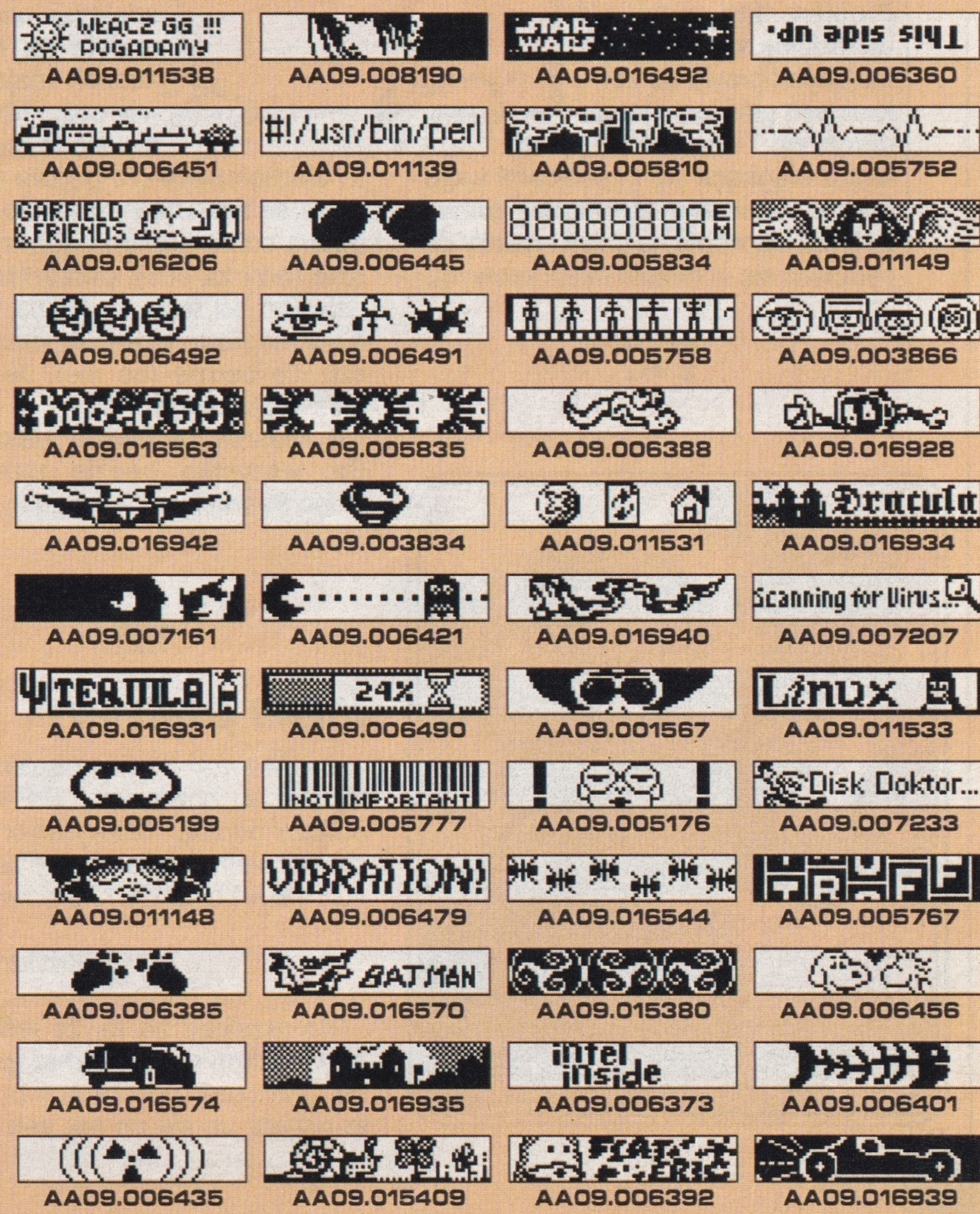
WIĘCEJ ZNAJDZIESZ NA NASZEJ STRONIE  **WWW.TELEFONY.BRAVO.PL**

Jeżeli chcesz mieć nowe **logo** lub **dzwonek**, wyślij SMS o treści: **AA09.(numer logo lub dzwonka)** pod numer **7164**. Płacisz za to tylko **1,22 zł**. Możesz również ściągnąć **SUPERHITY** oraz **wiadomości graficzne**, wysyłając SMSa pod numer **7265**. Kosztuje Cię to tylko **2,44 zł**. Jeśli chcesz wysłać **logo** lub **dzwonek** znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** lub **7265** (dla **SUPERHITÓW** i **wiadomości graficznych**) o treści: **AA09.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego**, np. AA09.105599.506517666 **Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia.**

WIADOMOŚCI GRAFICZNE **7265 - 2,44 ZŁ**



LOGOSY **7164 - 1,22 ZŁ**



Wesołych Świąt

Wiosennych kociaków, mokrego dyngusa i tego, żebyście mieli wesoło w jajkach, życzy...

▪▪▪ Niedźwiedź

Dostaliśmy mnóóóstwo listów z życzeniami i za wszystkie serdecznie wam dziękujemy. List Niedźwiedzia zamieszczam jako życzeniowy przykład, zwłaszcza że sprawił mi pewien kłopot natury poznawczej. Cóż to bowiem znaczy – mieć wesoło w jajkach? I jak wesoło w jajkach mogą mieć Agnieszka oraz Magda, które również pracują w naszej redakcji? Niemniej doceniamy twoje intencje i dziękujemy!

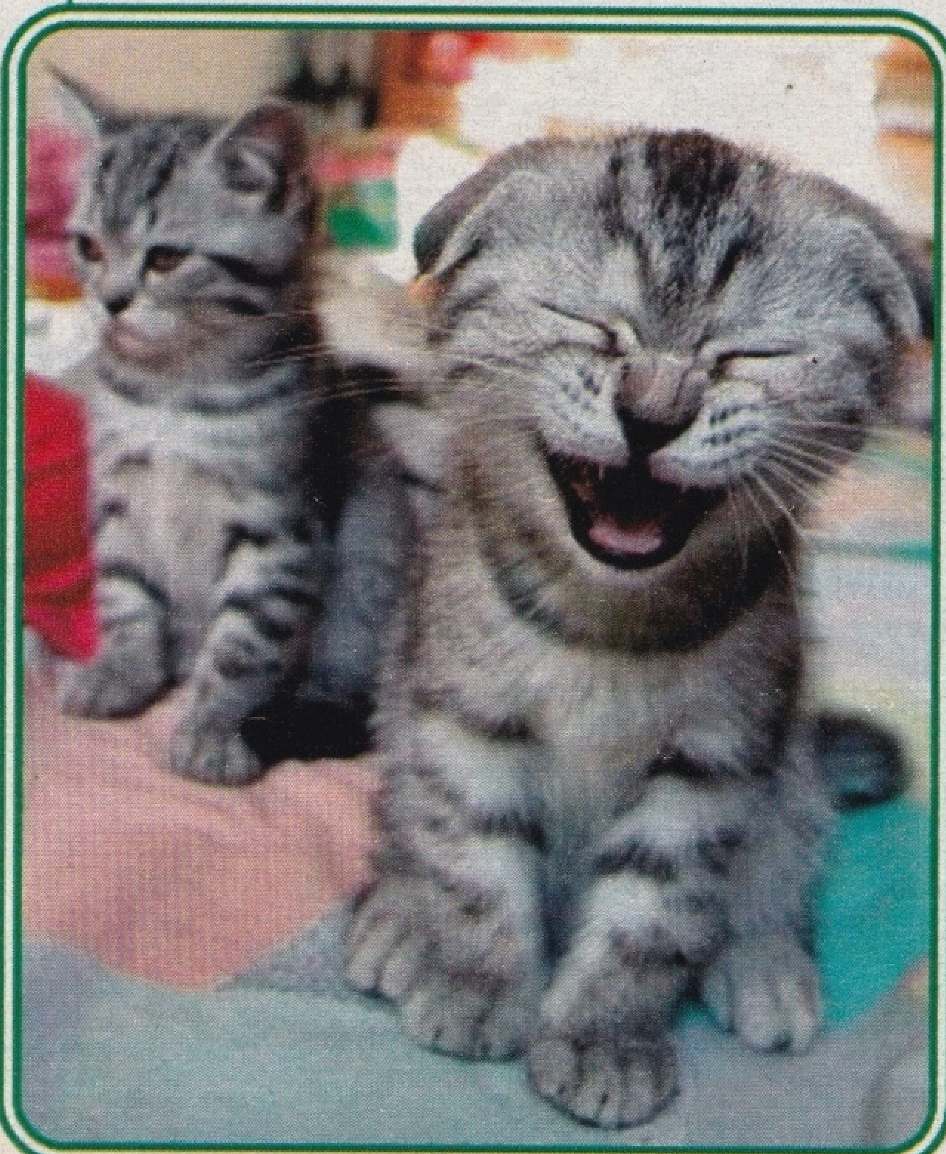
Demokratyczne wybory gier

Szanowna redakcjo CLICKA!, chciałbym wam przedstawić mój pomysł, a mianowicie aby czytelnicy mogli wybierać, jaką grę chcieliby widzieć w następnym numerze pisma. Wy byście przedstawiali propozycje, a czytelnicy w drodze demokratycznego głosowania wybieraliby grę, która by im odpowiadała.

▪▪▪ Mateusz (haras)

Generalnie pomysł jest bardzo dobry i tak jak to bywa z większością bardzo dobrych pomysłów: zupełnie nierealny. Problem tkwi w tym, iż dogadanie się z firmami mającymi prawa do konkretnych gier jest mocno uciążliwe. Czasami są to wręcz ciągnące się miesiącami negocjacje. Czasami natomiast pomysł pojawia się z dnia na dzień i należy decydować się w tempie ekspresowym.





Niezachwiana wiara we Froggera

E-mail ten jest skierowany do wielkiego Froggera i niechaj Randall nie dotyka go swymi kosmatymi łapami. Uważamy wyznawców kultu Randalla za strasznych głupków, ale w tym kraju panuje wolność wyznania i dlatego wierzymy, że wielki Frogger postara się załatwić w CLICKU! FANTASY poradnik do książkowych gier fabularnych (np. WARHAMMER), bo jak się nie mieszka w Krakowie albo w W-wie, to strasznie trudno to zdobyć (może być na CD). Wierzymy, że Frogger zamieści swoje zdjęcie, bo wyobrażamy sobie go jako Jabbę z Gwiezdnych Wojen. Wierzymy też, że wielki Frogger załatwi jakiś kurs dla programistów, coś takiego jak było o HTML-u np. Paskal, C++. Niechaj też wielki Frogger jako naczelna żaba Rzeczpospolitej zmieni tusz na zielony, bo niebieski nie przystoi komuś takiemu. Wierzymy też, że dostaniemy nagrodę za ten list i tymi słowami kończymy pozdrawiając wszystkich Froggerowielbicieli wielce dostojnymi słowy: „Kum, kum"!

▪▪▪ Red_Balrog & Pink_Balrog

Randall generalnie lubi dotykać, więc dotknął również tego listu. Nie był on co prawda tak przyjemny w dotyku, jak niektóre rzeczy, które Randall znajduje mniej więcej w tym miejscu, które zostaje odsłonięte, kiedy kobieta zdejmuje coś, co jest zapięte na haftki na plecach (najczęściej), ale cóż... Nie zawsze ma się to, co się lubi :). Warhammera nie będzie (w końcu na to są licencje i prawo do wydania trzeba sobie kupić), nagrody nie będzie (bo i za co?), poradnika nie będzie (bo od tego są pisma fachowe, a nie magazyn o grach), zielonego tuszu nie będzie (bo nie). Jeszcze jakieś propozycje?

A właśnie że będzie zielony tusz! Ba, wszystko będzie zielone! Na złość Randallowi! – Frogger.



Idiota popisowy

Już dwa razy do was pisałem, ale nie raczyliście, powtarzam, NIE RACZYLIŚCIE mi odpisać. Mam jednak nadzieję, że tym razem będzie inaczej. Ile kosztuje AGE OF MYTHOLOGY? Z poważaniem

▪▪▪ Krzysztof Orczyk

Oto przykład na to, że jeśli niektórym ludziom dasz Internet (powyższy list przyszedł pocztą komputerową), to przyda im się on jak psu buty. Bo oto ten nieszczęsny facet o narciarskim nazwisku zadaje sobie trud, żeby trzy razy pisać do mnie prosząc o informację, którą znajdzie w 10 sekund w Internecie. Wystarczy wejść na stronę www.google.com.pl, wybrać kategorię szukania na polskich stronach i wpisać AGE OF MYTHOLOGY. I otrzyma się komplet informacji. Ale rozumiem, że Krzysio-mongołek napisał do nas ze szkoły specjalnej, więc wybaczmy mu... Raaany, właśnie dostałem od niego czwarty list z tym samym pytaniem! Ręce opadają!





Randall będzie miał świątynię

1. Yo Randall! Nasza wspólnota ziomkowych skejtów postanowiła wybrać cię swoim wiekuistym patronem! A Frogger ma być złożony w ofierze, bo ma u nas na pieńku za obrażanie fuhrera Randalla. Żabol dostanie tak, aż mu śluz wyschnie!

2. Kiedy dacie do pisemka jakiś gadżet np. plakietkę, długopis, podkładkę pod gryzonia?

3. Jaka jest twoja ulubiona gra, Randall?

4. Czy Frogger jest naprawdę tak brzydki, jak wygląda na zdjęciu?



5. Randall przyjedź do nas na otwarcie bożnicy na twoją cześć.

6. Czy moglibyście dać na płytkę jakąś fajną strzelankę?

PS. Zapewne nie wydrukujecie mojego listu. Frogger na to nie pozwoli, bo jest tak dumny, że oczy wychodzą mu uszami. Ale przynajmniej próbowałem.

▪▪▪ Mietek Żul

Frogger pozwolił na publikację tego listu, bo ma w nosie, co myśli o nim Mietek Żul i wspólnota ziomkowych skejtów – Frogger.

Ad1. W porzo.

Ad2. Myślimy nad tym. Serio! Może z okazji smutnego wydarzenia, jakim będzie rozpoczęcie roku szkolnego we wrześniu?

Ad3. MEDIEVAL: TOTAL WAR. Nie gram w nic innego (chyba, że muszę). Serio!

Ad4. Piękny się znalazł. Przyślij swoje zdjęcie do redakcji, to opublikujemy je na łamach i zrobimy plebiscyt. To że podobasz się swojej mamie, a twój pies cię liże po twarzy, jeszcze nie znaczy, żeś ładny! – Frogger.

Ad5. Jeśli będą jakieś piękne kultystki (nie mylić z kulturystkami), to czemu nie? Ale jeśli sami faceci, to nuuuuuda...

Ad6. Moglibyśmy, a wręcz powiem, że będziemy się starać!

Ad PS. Frogger i duma? Z czego ma być dumny? Z umiejętności łapania much za pomocą lepkiego języka?



Tępić szkodniki!

Pamiętaj Frogger, że Randall nie może istnieć na tym świecie, więc wyślij go na następną wojnę (ta w Iraku już się skończyła) i najlepiej każ mu walczyć jak na kamikadze przystało, a sam pław się w luksusach i żyj bogato w duuuużej willi z panienkami (nie zapomnij mnie tam zaprosić!!!) i tęp Randalla (czytaj: szkodnika).

▪▪▪ Tygrys

Ludzie, odwalcie się od Froggera, bo on jest najlepszy. To Randall jest evil i trzeba go zlikwidować.

▪▪▪ Dark MietaS

Ty to masz łeb, Tygrys! Wyślę Randalla do Syrii (może tam jednak będzie dym) i dam mu w ramach uzbrojenia procę na ślepe kamienie. I problem z głowy. A filmik pokazujący jak arabstwo roznosi Randalla na strzępy damy na CD w CLICKU! – to powinno zadowolić Dark MietaSa :)

O tym jak pospólstwo Froggera pouczało

Na początku chciałbym obdarzyć pouczeniem froggera (celowo piszę małą literką, bo to dog). Otóż bodajże w numerze 10/2002 lub 11/2002 zjechałeś Pana Randalla. Jeden chłopak pytał się o rozkładankę z gołą babą, a Randall odpowiedział, że się zastanowi nad tym. Pedał frogger wepchał się na „żula" i dopisał: „głodnemu chleb na myśli". A przecież gołe baby są cool! Mam też parę pytań i próśb:

1. *Ile zarabiacie?*
2. *Czy planujecie jakieś zmiany w CLICKU!?*
3. *Dajcie więcej fajnych zdjęć z kształtami.*
4. *Dlaczego frogger jeszcze u was pracuje?*
5. *Dajcie więcej fajnych gierek.*

Pominę milczeniem obelgi, które rzucasz w moją stronę, bo gdybym na nie odpowiedział (a korci mnie), wyszedłbym na takiego samego buca jak ty. Widzisz, wyższość takiego np. Randalla nad tobą polega na tym, że on potrafi kogoś obrazić i zmieszać z błotem w sposób inteligentny i zabawny, natomiast wyzywanie kogoś od psów i pedałów dowodzi po prostu prymitywizmu piszącego. Ale nic, może kiedyś to zrozumiesz...

Jasne, że gołe baby są cool, chociaż ubrane też są cool, bo można mieć dodatkową radochę z ich rozbierania! Wszyscy lubimy gołe baby: ja lubię, Randall lubi, Agnieszka... ehm, sorry, zagalopowałem się. Problem w tym, że nasze w 95% katolickie społeczeństwo nie podziela w większości tego entuzjazmu. Nawet najbardziej niewinne rysunki powodują często lawinę telefonów z pretensjami od przeróżnych idiotów. Dla przykładu, gdy daliśmy panienkę w stroju kąpielowym (oficjalny artwork do gry BEACH LIFE), zadzwonił jakiś furiat, darł się, że to porno, że on na to nie pozwoli i że poza tym nie wierzy, by były to oficjalne materiały do gry (cytuję: „to na pewno jakiś zboczony grafik umieścił jej rękę w okolicach majtek!"). Słuchasz takich kretynizmów i masz ochotę gościa zabić przez telefon... Co gorsza, zawsze jest ryzyko, że taki bojówkarz-moralizator w przypływie furii poda sprawę do sądu. Stąd też gołe baby w CLICKU! ukazują się okazjonalnie i zawsze potem mamy ciśnienie, czy aby nie wyniknie z tego jakaś awantura. Mam nadzieję, że masz teraz obraz sytuacji. Oddaję głos Randallowi.

Teraz co do pytań:

Ad1. Eeee, bez jaj! Tak od razu: ile zarabiacie? A gdzie wstępne pieszczoty?

Ad2. Zachodzą cały czas, jak słońce albo baba. Nie widać?

Ad3. Rozumiem, że chodzi o bryły geometryczne przypominające stożki lub półkule. Niech tylko Frogger pojedzie na wakacje!

Ad4. To nie ja pracuję u nich, tylko oni pracują u mnie Sherlocku! Oto i całe wyjaśnienie – Frogger.

Ad5. Tak też się stanie...

Komu Ferrari?

Zdaję sobie sprawę z tego, że wasza praca nie polega tylko na graniu w najnowsze hiciory i wyśmiewaniu się z czytelników (przynajmniej niektórych). Z tajnych źródeł wiem, że dysponujecie przegrywarką.

Dlatego mam do was prośbę. Czy moglibyście przegrywać dla mnie najlepsze nowości i wysyłać pod wskazany na końcu listu adres albo lepiej dołączajcie je do czasopisma. Niech wszyscy se pograją w te gierki, a nie tylko ja.

Myślę, że na dobry początek powinniście zamieścić gierkę AGE OF MYTHOLOGY i BATTLEFIELD 1942. Nie są one już aż takimi najnowszymi hiciorami, więc ich wydanie nie powinno stanowić dla was żadnego problemu. Nie wiem, czy wiecie, ale przydałaby mi się najnowsza wersja COUNTER STRIKE'A i dobrze by było, gdybyście też ją dali na płytce.

Jeszcze jedna sprawa, bezsensowne teksty (komentarze) mają być pod screenami, bo ja tak chcę. I jeszcze jedno, wydawajcie pismo na gorszym papierze, bo ten się do kitu pali i słabo daje sobie radę jako srajtaśma. W końcu klient jestem, płacę, to wymagam. Mam więc nadzieję, że te zmiany wejdą w życie. Aha, mam też do was takie małe pytanko. Ostatnio zepsuła mi się karta graficzna, więc prześlijcie mi jakiegoś najnowszego Radeona. Wiem, że dla was to żaden kłopot.

Pamiętajcie, aby zbytnio nie podnosić ceny CLICK'A! Myślę, że 39 groszy byłoby uczciwą ceną. Jednak kupię waszą gazetę nawet za obecną cenę. To by było na tyle, niech moc będzie z wami!

M@ster

Jasne, nie ma sprawy. Od najbliższego numeru będziemy własnoręcznie przepalać wszystkie gry opisywane w numerze i rozsyłać pocztą do każdego z naszych czytelników. A co, niech sobie pograją! Radeon? Pewnie, mamy ich całą szafę. Mamy też trzy wiadra Pentium 4 – chcesz sztukę? Słyszałem również, że Froggerowi znudziło się jego Ferrari. Z pewnością chętnie ci je odda. Dzielmy się wszystkim z czytelnikami – tak będzie miło i fajnie!

OK, możemy się dzielić wszystkim, oprócz naszych kobiet.

Powiadasz, że papier się nie pali i ciężko się podetrzeć... Mamy lepsze zastosowanie. Zwiń CLICKA! ciasno w rulon. Okładka jest śliska, bo lakierowana, więc na pewno nie będziesz miał problemu z wetknięciem go w stosowne miejsce – Frogger.

UWAGA!

Mamy znajomego, który przed kilkoma dniami porzucił cały swój dobytek i postanowił zarabiać na życie jako DJ. Niestety, potrzeba mu paru zleceń, by móc przetrwać pierwszy okres. Jeśli więc chcecie zorganizować wieczór z fajną muzyką, pomyślcie o zaangażowaniu tego wschodzącego talentu.

PS) Mała uwaga na koniec – kolega kiepsko mówi po polsku...



ZWYCIĘZCY KONKURSÓW

KONKURS RÓŻNICE

Ciesielski Dariusz z Płochocina, Wolski Jacek z Tych, Terlecki Daniel z Kłodzka, Kramer Jolanta z Rogoźna Wielkopolskiego, Chojak Leszek z Łodzi, Mikołajczak Anna z Dąbrowy Górniczej, Niemczyk Mateusz z Powiedziska, Stryjczak Adrian z Wrocławia, Wojnar Maciej ze Zduńskiej Woli, Skorubska Danuta z Jarosławia, Łoszewski Konrad z Kalisza, Kondziela Katarzyna z Radomia, Chałtysek Bronisław z Paniówki, Skorupa Jadwiga z Borowia, Musiałek Jacek z Warszawy, Sołek Karol z Leżajska, Halkowska Jolanta z Wrocławia, Nowak Mariusz z Jaworzna, Ciemięga Patryk ze Zgorzelca, Sebastian Włoszczyk z Warszawy, Lalik Ewa z Otmuchowa, Suchenek Marcin z Warszawy, Kilińska Edyta z Bochni, Majewski Tomasz z Warszawy, Deoniziak Karol z Siemiatycz, Witczuk Adrian z Siedlec, Barosik Michał z Łodzi, Podgórny Karol z Zamościa, Parciak Agnieszka z Jednorożca, Piotrowska Małgorzata z Piły.

KONKURS LOGITECH PC

Sawiński Mateusz z Izabelina, Płoński Maciej z Łomży, Ciechoszewski Tomasz z Leszna.

KONKURS TUNING

Cieślik Grzegorz z Bielawy.

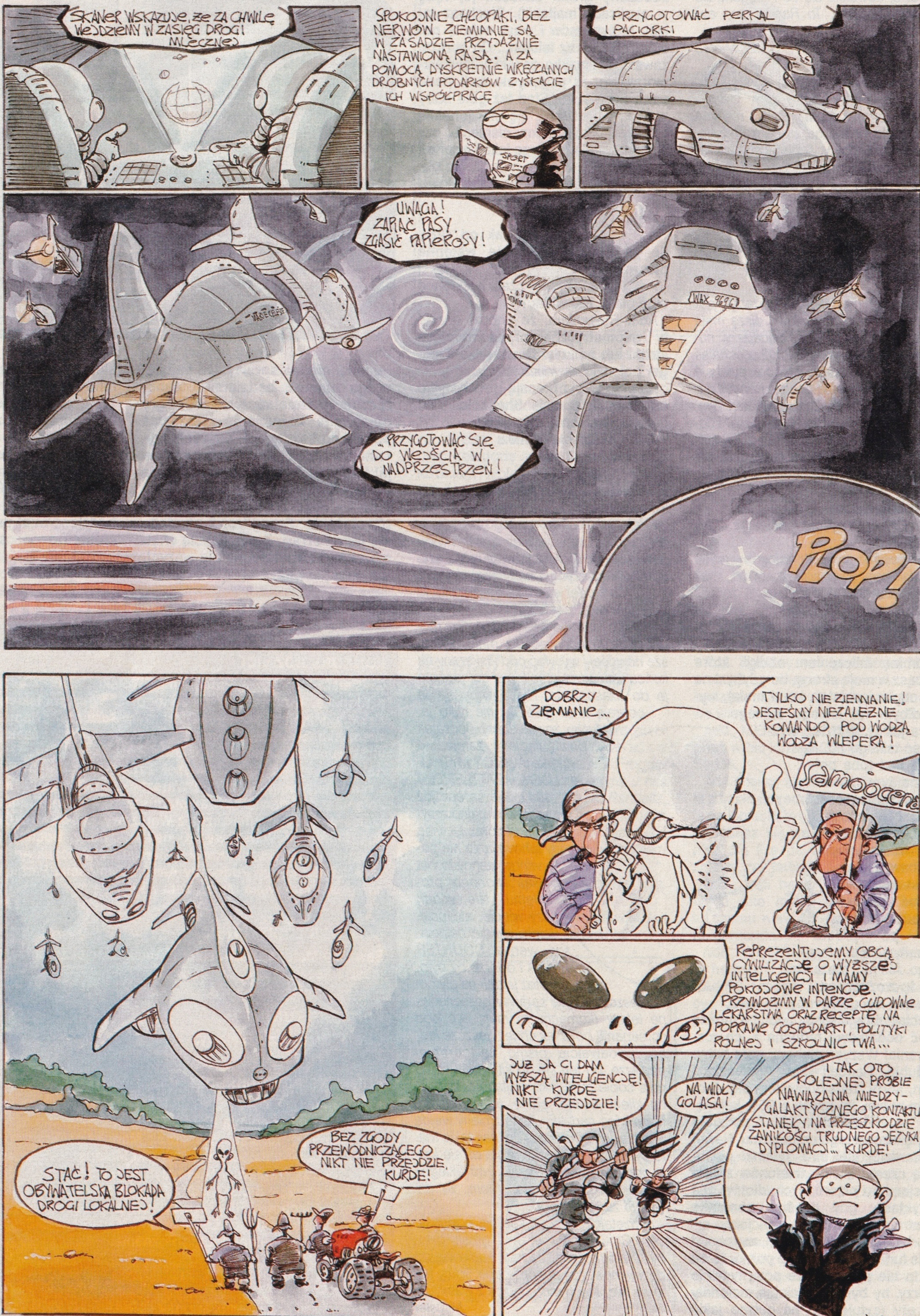
KONKURS 20 KOMIKSÓW

Kaput Renata z Krakowa, Stalkiewicz Czarek z Pułtuska, Kierońska Joanna z Krakowa, Biedema Marek z Katowic, Bicewski Krzysztof z Rumii, Górski Marcin z Torunia, Wieczorek Mariusz ze Stargardu Szczecińskiego, Książek Karol z Piaseczna, Kuźnicki Mateusz z Żelechowa, Cheszczowski Arkadiusz z Wrocławia, Świerczyński Maciej z Tych, Jacel Marek z Łodzi, Gąsior Dariusz z Bielska-Białej, Ingielewicz Maciej z Gdańska, Machowski Wiktor z Miechowa, Pieprzyk Szymon ze Stalowej Woli, Grzesiak Krzysztof z Łęka Opatowskiego, Leonkiewicz Maciej z Krakowa, Kotulska Urszula z Nełgiewa, Marciniak Piotr z Poznania.

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy
i zapraszamy do udziału w konkursach w tym numerze

Na listy odpowiadają: Jacek „Randall" Piekara i Piotr „Frogger" Moskal. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian i skrótów w listach, jak i ośmieszania oraz urażania piszących... Rysunki: Maciej „Anzelmo" Ogiński

CLICKERS w kosmosie...



Rys. Marcin Kulakowski ©2003

● programy muzyczne ● gry ● programy edukacyjne ● rozrywka ● programy muzyczne ● gry ● programy edukacyjne ●

MAGIX see. hear. feel. create

TERAZ JUŻ NIE MASZ WYBORU!

składając zamówienie otrzymasz płytę pełną plików wav "WAVY DLA WYMAGAJĄCYCH"*

*i pisemny sposób na wykorzystanie zawartości



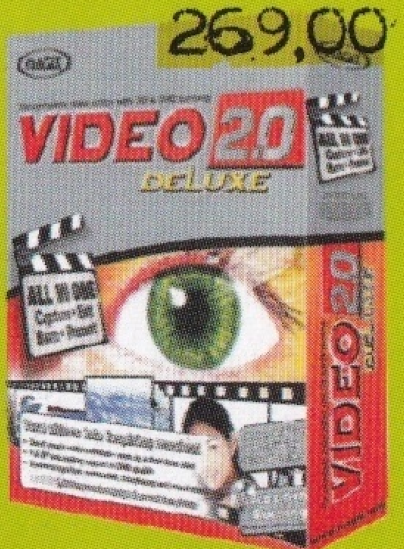
79,00 **Magix Soundpool 5**
Ponad 5000 sampli.Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. Pięć płyt CD.



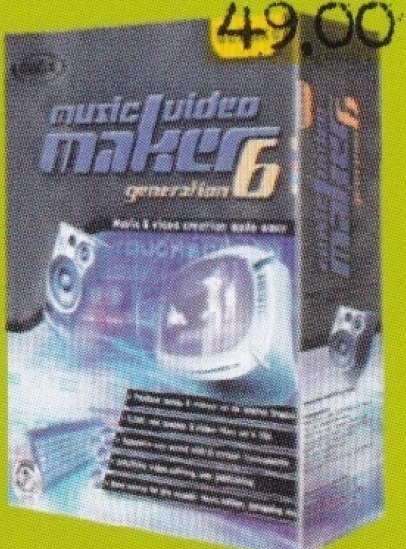
79,00 **Magix Soundpool 6**
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. Pięć płyt CD.



79,00 **Magix Soundpool 7**
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. Pięć płyt CD.



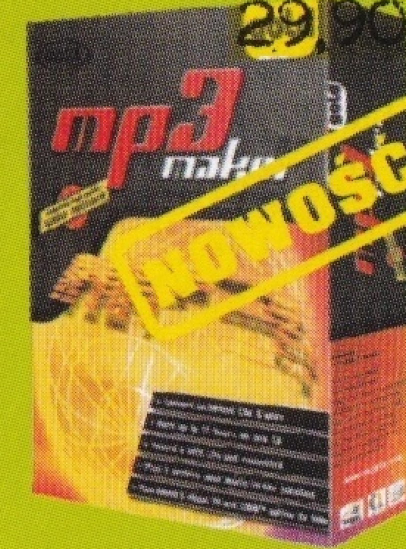
269,00 **Magix video 2.0 deluxe**
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa



49,00 **Magix music maker generation 6**
Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD i symboliczna cena



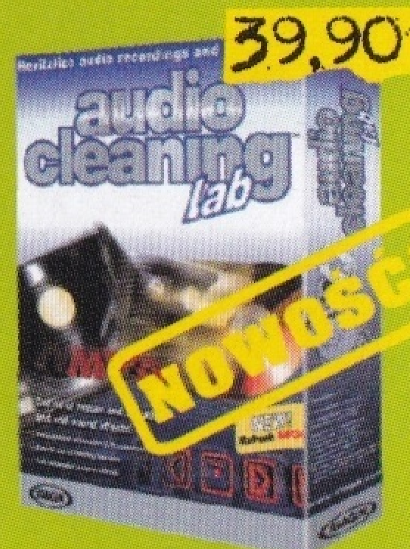
39,90 **Magix techno maker**
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!



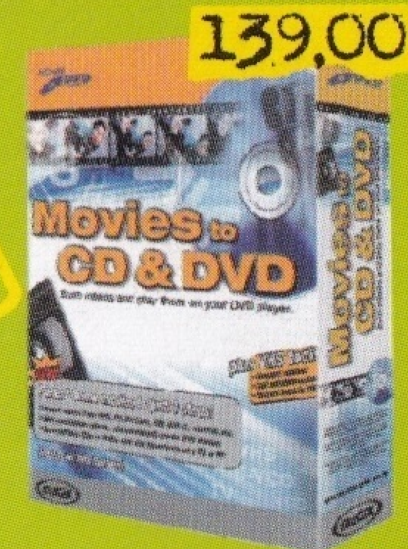
29,90 **Magix mp3 maker gold**
Załaduj pliki z Internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami



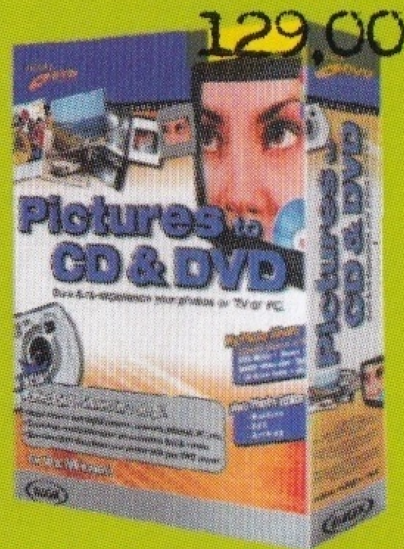
29,90 **Magix Play R XXL**
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą



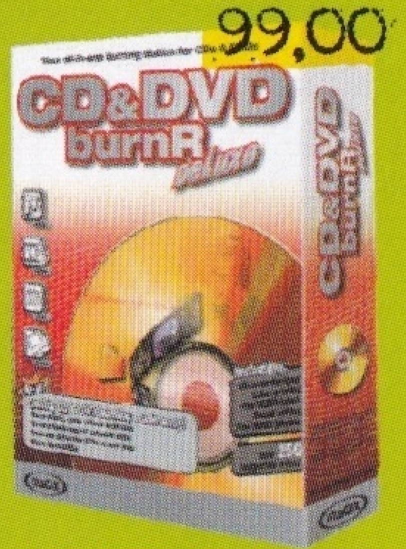
39,90 **Magix PC cleaning lab**
M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)



139,00 **Magix movies to CD&DVD**
Obróbka filmów na domowym PC



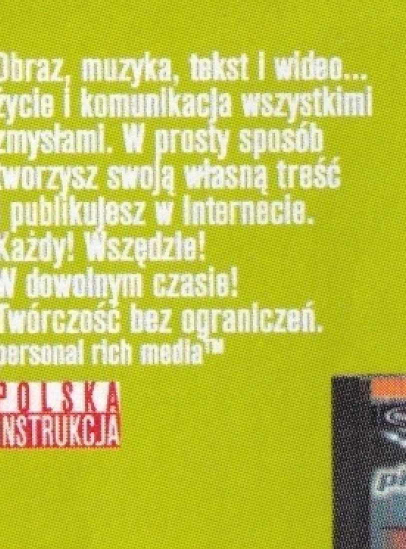
129,00 **Magix pictures to CD&DVD**
Edycja i zarządzanie zdjęciami



99,00 **Magix CD&DVD burnR**
Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edytuje okładki



49,00 **Magix Hip Hop music maker**
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów.



Obraz, muzyka, tekst i wideo... życie i komunikacja wszystkimi zmysłami. W prosty sposób tworzysz swoją własną treść i publikujesz w Internecie. Każdy! Wszędzie! W dowolnym czasie! Twórczość bez ograniczeń. personal rich media™

POLSKA INSTRUKCJA



99,00 ~~39,90~~
Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX
MAGIX Piano & keyboard workshop
Nauka gry na pianinie i syntezatorze

dźwięk - loopy

amunicja do programów muzycznych

ambient dub	25
dance	25
future wave	25
hard house electro	25
klimatyczne brzmienia	25
techno power	25
hip hop 1	25
hip hop 2	25
hip hop 1&2	39
hip hop 3	25
minimal techno trance	25
music party system 1	25
music party system 2	25
zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25
midi power	14,99

PROMOCJA! Wybierz 4 zestawy sam zapłać tylko za 3! mało? Więc zapominamy o kosztach przesyłki! teraz OK?



99,00 **Magix music maker**
rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU NINIEJSZEGO CZASOPISMA

COŚ DLA CIAŁA

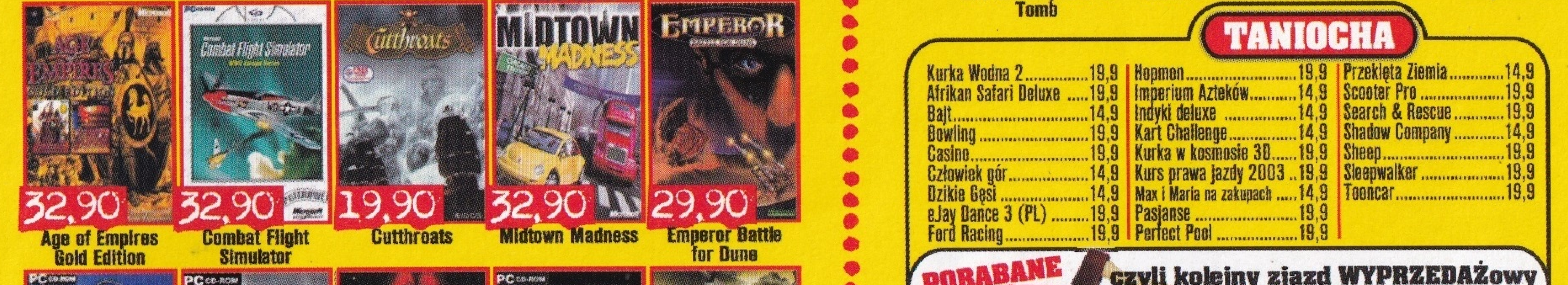
Age of empire collectors edition	159,9
Age of Empires Gold	32,9
Alien versus Predator	49,-
Atlantis 3	49,9
Baldurs Gate 2 + Tron Bhaala	58,9
Battlefield 1942	109,-
Beach Life	72,9
Bob Budowniczy: damy radę	43,9
Bowling (kręgle)	19,9
Cartoon Maker PL	49,9
Capitalism 2	39,9
Celtic Kings (PL)	85,-
Close Combat: Invasion Normandy	34,-
Codename Outbreak	24,9
Colobot	24,9
Combat Flight Simulator	32,9
Command & Conquer Generals nowość	119,-
Cutthroats	19,9
Divine Divinity nowość	126,9
Disciples II: Mroczne Proroctwo(PL)	42,9
Duke Nukem Manhattan Project stara cena: 79	39,9
Empire Earth: Sztuka Podboju (PL)	62,9
Europa Universalis: II Wojna Światowa (PL) nowość	86,9
Fallout 2	19,9
Frontline attack - war over europe	69,-
Głupki z kosmosu	29,9
Gry karciane 1	25,-
Gry Karciane 1&2	39,-
Gry Karciane 2	25,-
GTA III stara cena 99	92,9
Hegemonia PL nowość	76,9
Harry Potter i kamień filozoficzny	59,-
Harry Potter-Sekrety Komnaty Tajemnic	119,-
Heroes IV 2.0	92,9
Hitchcock: Ostatnie cięcie	19,9
Hugo gorączka czarnych diamentow stara cena: 79	76,9
Hugo magiczna podróż stara cena 79	76,9
Hugo tropikalna wyspa stara cena 79	76,9
Hugo tropikalna wyspa 2 stara cena 79	76,9
Hugo zaczarowany dąb stara cena 79	76,9
Hugo Bohaterowie sawanny	76,9
Icewind Dale II (PL)	94,9
Iron Storm (PL)	86,9
Jazz jack rabbit	39,9
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów	19,9
Klaps - Przygody w zaczarowanym świecie filmu	49,-
Kozacy: Sztuka wojny PL nowość	68,9
Kurka wodna 2 Zemsta Pana Franka	18,9
Mafia (PL)	92,9
Master of Orion 3 PL nowość	109,-
Medal of honor: Sparehead	99,9
Midtown Madness	32,9
Morrowind (The Elder Scrolls III) nowość	94,9
Myth: Kodeks Absolutu (PL)	62,9
Myth III: Era Wilka (PL)	49,-
NBA LIVE 2003 nowość	119,9
NHL 2003	119,9
Nascar Racing 2003 Season	122,-
Neverwinter Nights	128,9
No One Lives Forever 2	119,9
Partners	52,9
Perfect Pool (bilard)	19,9
Pet Racer stara cena 59	44,9
Pet Soccer stara cena 59	44,9
Pinbale i gry zręcznościowe	25,-
Planeta małp	19,9
Pluton PL	92,9
Reah dvd/CD	42,9
Reah+Schizm	59
Road wage	18,9
Robin Hood: Legenda Sherwood PL	27,9
Robbo millenium	42,9
Różowa Pantera po skarb się wybiera	44,9
Saga Heroes of Might & Magic PL 9 CD	143,9
Saga Icewind Dale (PL)	119,9
Schizm (dvd lub 5CD)	42,9
Schizm + Reah (DVD)	65,9
Scooby Doo i Miasto Duchów	62,9
Settlers 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9
Sims zwierzaki (PL)	74,9
Sims balanga	74,9
Sims wakacje bestseller	74,9
Sims światowe życie	74,9
Snajper PL	39,9
Splinter Cell PL	126,9
Syberia (PL) nowość	74,9
Soldiers of fortune 2	154,9
Spiderman stara cena: 169	158,9
Star trek deep space 9 dominion	49,9
Sudden Strike Forever	72,9
Szymek Czarodziej (PL)	72,9
Target	19,9
Taxi Challenge	29,9
Taxi driver	27,9
The Thing	121,9
Tony Havk Pro Skater 2	38
Toon car	18,9
Tomb Raider 3	29
Total Immersion Racing	89,9
War commander	94,9
Warcaby stara cena 59	49
Warcraft III stara cena 129	89,9
Warrior Kings (PL)	46,9
Wnerwiony działkowicz	29
Quake 2	38



132,90 Championship Manager 4 PL
92,90 Delta Force: Helikopter w ogniu PL
124,90 Sim City 4 PL
92,90 Operation Flashpoint: Platynowa Edycja
118,90 Praetorians PL
132,00 Tomb Raider: The Angel of Darkness
126,90 Splinter Cell PL
152,90 Silent Hill 2 PL
85,90 Project IGI 2: Covert Strike PL
159,00 Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)



89,00 Gothic 2 PL
149,90 Unreal II The Awakening
118,90 James Bond 007 Nightfire
56,00 Heroes of Might and Magic IV: Winds of War PL
68,90 Kozacy Sztuka Wojny
92,90 Devastation PL
152,90 Indiana Jones and the Emperror's Tomb
119,00 Rainbow Six 3: Raven Shield
92,90 Grom PL
92,90 American Conquest PL



32,90 Age of Empires Gold Edition
32,90 Combat Flight Simulator
19,90 Cutthroats
32,90 Midtown Madness
29,90 Emperor Battle for Dune

92,90 Port Royale (PL)
99,90 Medal of Honor: Allied Assault
92,90 Bloodrayne
119,00 Command & Conquer Generals PL
72,90 Battlefield 1942 The Road to Rome

TANIOCHA

Kurka Wodna 2	19,9
Afrikan Safari Deluxe	19,9
Bajt	14,9
Bowling	19,9
Casino	19,9
Człowiek gór	14,9
Dzikie Gęsi	14,9
eJay Dance 3 (PL)	19,9
Ford Racing	19,9
Hopmon	19,9
Imperium Azteków	14,9
Indyki deluxe	14,9
Kart Challenge	14,9
Kurka w kosmosie 3D	19,9
Kurs prawa jazdy 2003	19,9
Max i Maria na zakupach	14,9
Pasjanse	19,9
Perfect Pool	19,9
Przeklęta Ziemia	14,9
Scooter Pro	19,9
Search & Rescue	19,9
Shadow Company	14,9
Sheep	19,9
Sleepwalker	19,9
Tooncar	19,9

PORĄBANE CENY czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻowy (ilości mocno ograniczone)

Europa Universalis Gold PL	9,9
Defender of the Crown PL	9,9
Opsys PL	9,9
Nina kroniki agenta PL	9,9
Milionaire 2 PL	9,9
Książę i Tchórz PL	9,9
S.W.I.N.I.A. PL	9,9
RIM - wojna o planetę PL	9,9
Case Closed PL	9,9
Etherlords PL	9,9
Resurrection	9,9
Wavy dla wymagających	9,9
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne	9,9
Rowery	9,9
Megarace 3 PL	14,9
Mortyr	19.9
Krzyżacy	19,9
World War III PL	19,9

I wiele innych, z aglądaj często do działu wyprzedaż w **www.fajny.pl**



Zadzwoń po bezpłatny KATALOG

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358
0601 732888

FAKSUJ:
(071) 3537010

PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

SKLEP FIRMOWY:
Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław

BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

prowadzimy także sprzedaż hurtową, poszukujemy partnerów handlowych

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 8.90 zł. Płatne przy odbiorze.

EXE DAK — www.fajny.pl — JESTEŚMY Z WAMI JUŻ 12 LAT!!!

ICEWIND DALE ZA 29.99!

Wraz z dodatkami „Heart of Winter" i „Trials of Luremaster"

Już w sprzedaży!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

2 płyty CD z grą

Instrukcja do gry

Płyta CD z dodatkami Heart of Winter i Trials of Luremaster





ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Nowa gra twórców niezapomnianych przebojów: „Baldur`s Gate", „Torment" i serii „Fallout". Wróć do Zapomnianych Krain (Forgotten Realms) i weź udział w niebezpiecznej wyprawie na mroźną północ do lodowych terenów Icewind Dale. „Icewind Dale" to niezwykła wyprawa do Zapomnianych Krain, świata, który już doskonale znasz z gry „Baldur`s Gate". Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gier w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA PREMIERY Z GRĄ PRZYGODOWĄ CASANOVA!

WERSJA KINOWA

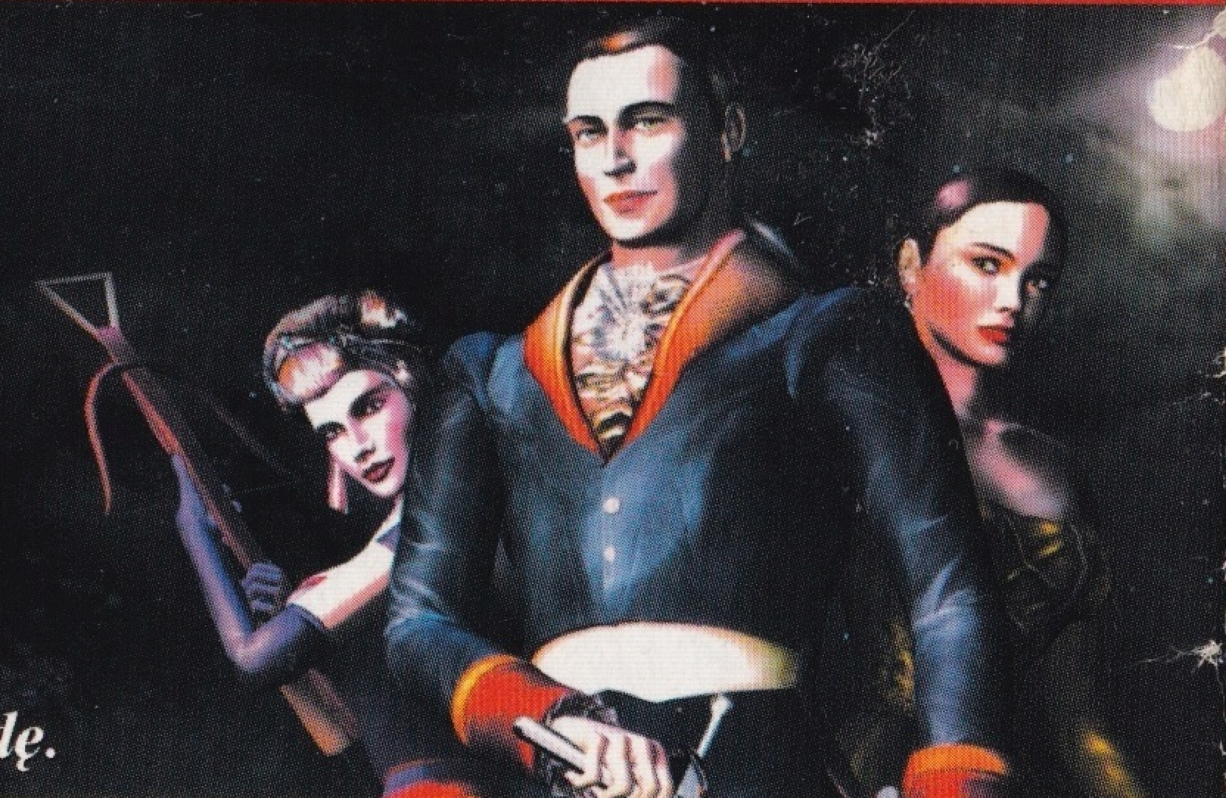
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI





CASANOVA

Zostań legendarnym bohaterem! Walcz na szpady, flirtuj z pięknymi kobietami i przeżyj niesamowitą przygodę.



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM